
PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG
БРОЙ 1 (20), ЯНУАРИ 2000
68 страници
3.90 лв. с диск
1.50 лв. без диск
Half-Life: Opposing Force
Ultima IX: Ascension
Gabriel Knight 3
Tomb Raider IV
Wheel of Time
Voodoo 4&5
Slave Zero
SWAT 3

Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Иван Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Добрин Йорданов
Морган Кроу
Момчил Милев
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро

Реклама

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

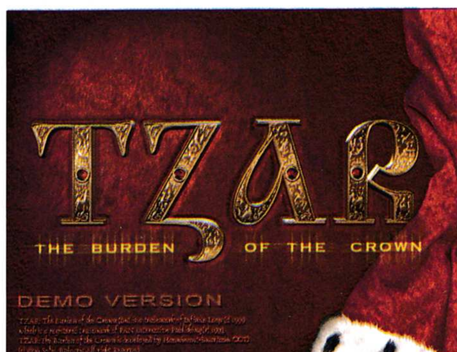
www.pcmania.bg
pisma@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
NewNet: #pcmania



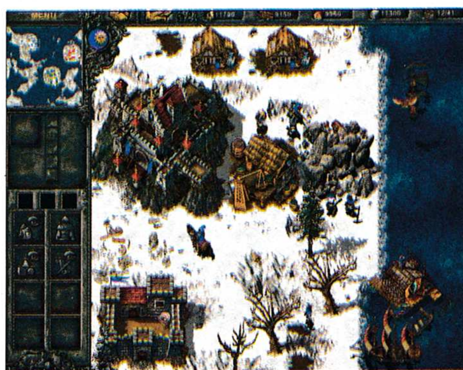
PC MANIA REPORT

ЦАР: ТЕЖЕСТТА НА КОРОНАТА

След близо двегодишна работа Haemimont най-накрая приключиха работата по дългоочакваната игра TZAR: The Burder of the Crown. Вече се изписаха тонове хартия по темата и едва ли има интересуващ се от компютри българин, който да не е чувал за TZAR и да не е наясно какво точно ще предлага играта на геймърите. Вече можете да се убедите и сами в качествата на творбата на Haemimont от демото, което ще намерите на диска към настоящия брой на PC Mania.



Самата игра ще излезе в началото на следващата година като в България вероятно ще се появи малко преди насрочената за февруари американска премиера. Тук искаме да поясним и защо все още няма преглед на TZAR на страниците на PC Mania: Просто до този момент финална версия няма, а ние не искаме точно за тази игра да пишем по ранни бета версии, които могат да се различават сериозно от това, което ще видите в магазините и да ни подведат към погрешни изводи и оценки. Подробен материал за TZAR: The Burden of The Crown очаквайте в следващия брой на PC Mania.



POOL OF RADIANCE 2

От много време SSI не бяха пускали запомнящо се RPG. След излизането на Pool of Radiance, те продадоха лиценза върху идеята (!) на редица други компании, но изглежда са осъзнали грешката си и сега са се захванали с правенето на продължение. Pool of Radiance 2 (това е само работно заглавие) ни отвежда в приказния град Myth Drannor, който някога е бил като Камелот на Забравените Царства. В този град мирно живеят представители на различни раси, които търгуват помежду си и усъвършенстват взаимно магическите си умения. Както обикновено се случва, има завистници, които не понасят щастието на другите и правят всичко възможно да се освободят от собствените си комплекси, като направят някоя мизерия на успяващите. В случая тази напаст е Армията на тъмнината, която с черна магия превзема Myth Drannor и е причина за бавното му, но сигурно запустяване. В течение на векове обитателите му напускат града и се разделят.



В началото на играта вие трябва да си изберете за главен герой представител на една от трите раси (джуджета, елфи, хора), както и неговата специалност (боец, магьосник или крадец). Задачата ви е да снемете проклятието, което тегне над града. По пътя си към успеха ще трябва да набираме последователи и да се борите с мутирали чудовища, избягвайки тайните капани, заложени от Армията на тъмнината преди много години. Няколко думи за графиката. SSI са решили да сложат край на традицията героите да са малки мърдащи човечета. Персонажите са големи и детайлни, но все пак сравнително невзрачни в сравнение с гигантските чудовища, които нерядко заемат една третина от екрана. Същото важи за причудливите местности. Теренните няма да са триизмерни, но за сметка на това ще са толкова изпипани, че разликата няма да е доловима. По отношение на геймплея е трудно да се каже каквото и да било. Играта е в твърде начален стадий на разработка (голяма част от идеите са все още само на хартия), но SSI обещават лесно овладяване на движенията и удобна система за водене на битките.

Интересен е въпросът за възможността да създавате собствен герой чрез променяне на зададените статистики, но не е сигурно дали тази опция ще остане за финалната версия. Pool of Radiance 2 се прави от половин година и макар да беше представена на E3 тази година, има още много работа по проекта, който по план трябва да видим до есента на 2000 година. Това са данните на играта, разпространени от SSI, но тъй като заглавието се разработва под лиценз от Stormfront Studios, твърде вероятно е последните да добавят свои идеи и естетически промени.

DIRTY LITTLE HELPER ВЕЧЕ И НА БЪЛГАРСКИ

През последните месеци Dirty

Little Helper стана любимо помагало на закъсалите на поредното трудно ниво геймъри. Сега имаме удоволствието да ви предложим световната премиера на една нова нейна модификация. Dirty Little Helper вече си има и български интерфейс. След инсталацията всички менюта вече ще ви излизат на значително по-разбираем език :-). Добавката към DLH е дело на нашия читател Слав Ландов.

На диска към настоящия брой на PC Mania можете да намерите неговия patch за DLH както и най-новата версия на самата програма.

WESTWOOD ТРЪГВАТ ПО НОВИ ПЪТИЩА

Историята за създаването на NOX е не по-малко интересна от спецификациите на самия продукт. Michael Booth, инженер в компания за автомобилни симулатори, създава концепцията за играта през 1995 г. Поради първоначалната липса на интерес от производители на развлекателен софтуер и ограничените си финансови възможности, Booth решава да реализира идеята, поне в основни линии, със собствените си сили. Всяка вечер в продължение на две години той прави дизайна на героите, създава звуци и анимации и програмира. Може би творенията на Booth и до днес щяха да останат в спалнята на апартамента му, ако не бяха забелязани от продуцент на Westwood по време на една конференция на създатели на компютърни игри. Само няколко седмици по-късно, цял екип от художници и програмисти са ангажирани със завършването на NOX. По всеобщо мнение на специалистите от Westwood, играта е била гениална дори в грубия си вид, изглеждала невероятно даже на дисплея на лаптоп и още преди цял екип да се впусне в нейното доизпипване, била чист "убиец на Diablo".

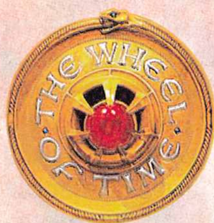
Вероятно вече сте се досетили, че става дума за RPG, но ще присъстват и характерни елементи на някои други жанрове т.е. играта много ще наподобява Revenant. Главни герои са Война, Магьосника и Фокусника, всеки със собствена история и цел. Вероятно това са само работни имена, свързани с уменията, които владеят.

От известно време работата по NOX е в завършителната си фаза, а още преди няколко месеца към Command & Conquer: Tiberian Sun беше приложено доста впечатляващо филмче от играта. Следва задължителното тестване и ако се окаже, че програмистите са си свършили добре задачите, ще видим играта през март на 2000 г.

id SOFTWARE СЕ БОРЯТ С ПИРАТСТВОТО

Лоша новина за софтуерните пирати по цял свят дойде от централата на id Software. Джон Кармак и компания като че ли найнакрая са намерили ефективен начин да се преборят с пиратските копия, които заливат от седмици Интернет. Основната тръпка в играта така или иначе е в multiplayer-а. На Запад хората не джиткат в зали, а предимно играят през Интернет. Именно тук id успяха да ударят пиратите. За да се вържете да играете online, трябва задължително да се логнете и към специален сървър на id Software, който проверява дали имате оригинално копие на Quake 3. Това не е голяма новост и беше изпробвано от Blizzard и Valve в Starcraft и Half-Life. Там обаче бързичко се намериха хакерски сървъри, които заобикаляха защитите.

При Quake 3 се твърди, че е невъзможно, защото всички сървъри трябва също да се идентифицират пред id Software, а освен това са задължени да подават информация и за всичките си играчи. Поне засега акцията дава резултат и в първите една-две седмици никой притежател на пиратска версия на Quake 3 не е успял да играе през Интернет. Така с кракнат Quake 3 Arena реално можете да си играете само на botmatch, което едва ли ще удовлетвори повечето фенове. Засега не е известно как стои въпросът за игра в локална мрежа, но от ID заявиха, че целта им е предимно да пресекат незаконната игра в Интенет.



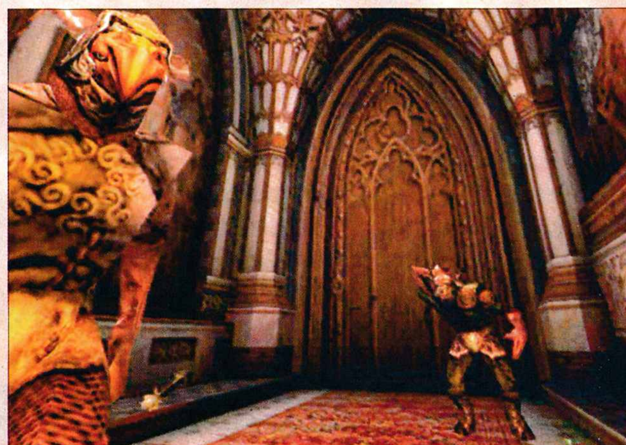
The Weel of Time



Колелото на Времето се върти и вековете идват и си отиват, оставяйки спомени, които се превръщат в легенди. Легендите заглъхват в мит и дори митът отдавна е забравен, когато породилият го Век се върне отново. В един Век, наричан от някои Третия Век, Век, чието идване предстои и Век, отдавна отминал, се надигна вятър. Вятърът не беше началото. Няма начала нито краища при въртенето на колелото на времето. Но все пак беше някакво начало

И този същият вятър, който леко и неусетно поема читателя, отворил с интерес поредната книга от фентъзи-поредицата на Робърт Джордън за Колелото на Времето, е повял над фирмата Legend Entartaiment. Дизайнерите са били запленени от преданията от света Джордън и след няколко години къртовски труд най-сетне ни представят една от най-очакваните игри за тази година. Разбира се, става въпрос за едноименната The Wheel of Time, за която е чувал всеки запален геймър, и която очаква с интерес всеки любител на фентъзи жанра.

Вятърът духа и довява, кога листа, кога отзвук от далечно ехо, а понякога и тонове слухове. За Wheel of Time се говореше какво ли не. Някои твърдяха, че играта ще е куест, други залагаха на RPG, а трети казваха, че тя ще съчетава и двете със стратегически елемент в себе си. В крайна сметка, теглейки чертата след неколкодневно разцъкване до късна доба, се оказа, че Wheel of Time си е най-вече 3D-екшън, който макар и да не прилича на останалите си конкуренти, в никакъв случай не би могъл да се впише в който и да е от другите игрови жанрове.



Играта се разпространява на два компакт диска, като на първия е инсталацията (отнемаща внушителните 500MB), а вторият се пука по шевовете от мултимедия. Препоръчваме ви да си подсигурите наистина добра видеокарта и много RAM, защото в противен случай просто не си заслужава да се ядосвате, когато видите какво пропускате. Играта има наистина високи изисквания, тъй като използва модифициран Unreal Tournament engine, като във всички отношения е по-лакома от Unreal. В крайна сметка не можете да очаквате на Voodoo I или подобна система да играете добре игра с тлъсти нива и брутални текстури, да не говорим за сложните звукови ефекти,, музика и други екстри, за които ще стане дума по-долу.

Wheel of Time е играта, с която една много популярна в миналото фирма се завръща на игровата сцена. Legend Entertainment бе насочила усилията си най-вече със създаването на куестове, които бяха прочути с оригиналните си сюжетни линни, но неудобен за съжаление интерфейс. Една от последните игри на Legend, която помним, е Shannarra (излязла преди няколко години), която също беше вдъхновена от книга на фентъзи автор – Тери Брукс. Явно те не са се отказали от тази печеливша стратегия, тъй като без съмнение сделката с Робърт Джордън е сполучлив ход. Тъй като неговият фентъзи свят, описан в Колелото на Времето, е традиционно сложен и разнообразен (в крайна сметка всеки фентъзи автор си гради собствена вселена и митология), не е възможно да се направи достатъчно задоволително обобщение. Все

графика	звук	оценка
96	90	87

Fist-person 3D action

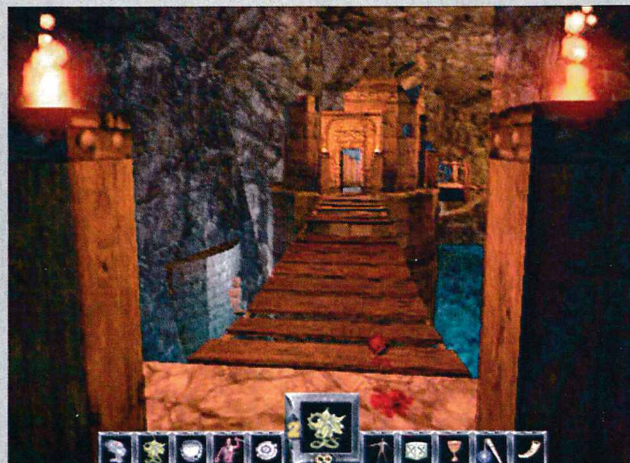
производител

Legend Etertaiment Company
www.wheeloftime.com

изисквания

Pentium 400
128 MB RAM, TNT2 или
по-добро 3D видео





пак ще се опитаме да резюмираме историята. За да не объркваме феновете на Робърт Джордън, ще се придържаме към терминологията, използвана в българската версия на книгите, въпреки че може да се поспори за точността и качеството на въпросния превод (например в книгите пише Aes Sedai, което българските преводачи са прочели като Айез Седай, докато в играта ясно чуваме Ай'седай).

В един друг век, наречен Приказния Век, хората са владели и познавали Единствената сила. Магьосниците, наречени Айез Седай, можели да правят невиждани чудеса и



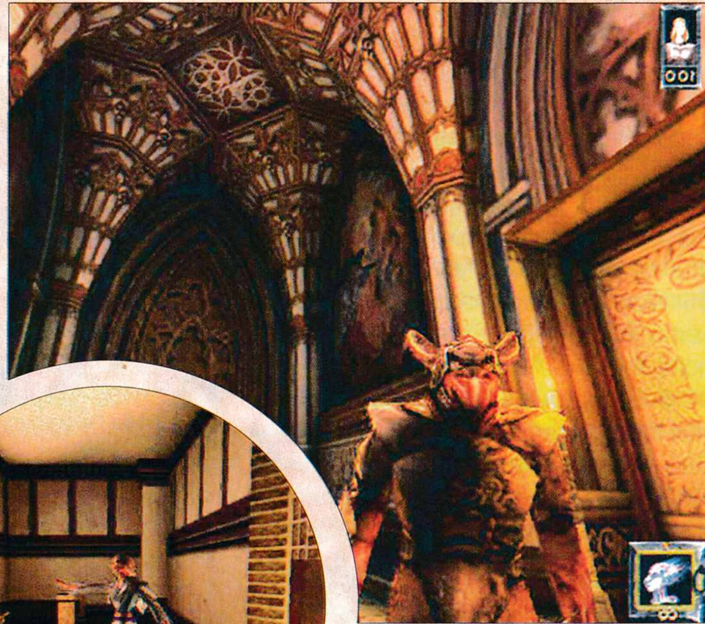
получили практическо безсъртие. Но голямата мощ винаги води и голямото зло със себе си – превъплътено в образа на Шейтан, известен още като Тъмния, Бащата на лъжите, Баал Замон и още десетки други подобни имена. Тринадесет от най-могъщите Айез Седай минават на негова страна, получават прозвището Отстъпниците и повеждат неговите армии от същества на мрака срещу цялото човечество. В последната решителна битка един човек, запомнен в легендите като Дракона, успява да затвори Тъмния в мястото наречено Шайол Гул и да предпази човечеството от гнева му. Вълшебни печати с големината на една човешка длан (които незнайно защо имат Ин/Ян знак върху си) съдържат магическата сила, която удържа Тъмния в оковите му. Уви, той успява да си отмъсти, проклинайки завинаги мъжката половина на Единствената сила. Като резултат всички мъже магьосници се побъркват и почти унищожават целия свят. В крайна сметка жените успяват да ги усмирят, но в хаоса са загубени всички печати с изключение на два, а цялото познание от приказния век потъва в миналото.

Това все още е предисторията, тъй като самото действие в играта се развива в далечното бъдеще – в Третия Век. В това време се случват и събитията в книгите The Wheel of Time, но пряка връзка между тях и играта няма. По това време в Бялата кула жените Айез Седай са разделени на 7 ордена, наречени аджи, като всяка аджа има определена задача и идентификационен цвят. Вашата героиня Илейна Седай (Elayna) е член на кафявата аджа, която си е поставила за цел да намери и съхрани колкото се може повече от изгубеното познание. За нейно съжаление, тя практически не владее Единствената Сила и може да прави магии само с помощта на артефакти, наречени терангреали, но пък умее това по-добре от всеки друг в Бялата кула. В една ветровита нощ се появява странен посетител – мраколюбец, който успява да свети маслото на 14 Айез Седай и отмъква на тръгване каквото може. Очевидно обаче той не успява да се добере до истинската си цел – двата печата, които се пазят в кулата.

Илейна оцелява в тази сеч и предводителката на всички Айез Седай, Амирлин я изпраща по следите на този субект, прочул се с прозвището Хрътката. Защо точно Илейна? Е, много просто – тя е единствената доверена приятелка на Амирлин. Хрътката и неговите тролоци (това са някакви advanced-тролчета) се насочват към Шадор Логот – един от най-древните градове и несъмнено най-прокълнатият град в целият свят...

Но Хрътката дори не може да предположи какво ще му се случи в бъдеще – той ще се превърне в едно от най-ужасяващите деца на мрака. Въпреки това той съвсем няма да бъде единственият ви опонент. На сцената се появяват фанатиците, наречени Децата на Светлината или Белите Плащове, които въпреки че претендират да се борят против Тъмния и неговите създания, са едни от най-върлите противници на Айез Седаи. Понататък в играта ще се изправите и срещу един от отстъпници-







те, който през вековете е натрупал завидна магическа сила и умения.

Обикновено 3D-екшъните се правят доста набързо, като се залага или на добри нива, или на добър engine или на лафове, или на музика, но никога досега на всички тези неща взети заедно. Без никакви угризения на съвестта можем да заявим, че Wheel of Time има най-комплексната история от всички други игри в жанра. Сега може би си мислите, че това е основният коз на авторите. Всъщност основен коз няма, тъй като играта е отличник по всички показатели и това го казват двама играчи, които никога не са се палили по 3D-екшъни, така че спокойно можете да ни вярвате.

След като се порадвате на чудесната интродукция, която ви въвежда в игра и е приблизително 10-тина минутна висококачествена 3D-анимация във формат QuickTime 4, ще очаквате само безмислено пуцане до края. Напротив – всяко ниво е последвано от подобна анимация, която ви припомня, че Wheel of Time си има и сюжет и този сюжет има значение за вас. Никога няма да се запитаме "Какво по дяволите правя тук?", а има и интерактивен елемент в нивата, тъй като минаването им не се състои просто в избиване на всичко живо по пътя и стигане до големия бутон EXIT. Докато преследвате Хрътката например, той непрекъснато ще ви прави всевъзможни номера, залагайки капани и дори ще се отнася непочтително с героинята ви, отправяйки заплахи и обиди. Самото преследване завършва с класически детмач между двамата, като AI-то на опонента е на най-високо равнище.

Самите нива не с много дълги, но повечето от тях са доста трудоемки, дори на най-ниска степен на сложност, тъй като има много неща, които да се съобразяват и съвсем не са сведени до традиционният екшън. Много хитра идея са т.нар. citadel нива, в които ще имате възможността да си изградите укрепление, залагайки всякакви капани и препятствия – шипове, дупки, врати, стени и прочие. Разнообразието от противници също не е за подценяване – феновете на Робърт Джордън знаят какво означават думите тролок, мърдраал, мракохрът, сив и т.н. В много мисии няма да сте сами срещу злото, а по-скоро участник в една огромна битка, като около вас се избиват добри и лоши. Това се отнася както за единичната игра, така и за multiplayer режима, където стават не по-малки мелета.

Освен това в мултиплейър можете да играете не само с Илейна, а и с всеки от останалите главни действащи лица – Хрътката, Отстъпника и лидера на Децата на Светлината. Това обаче са само скинове, тъй като отделните герои могат да използват еквивалентни умения. Единствената разлика е типът на войските, които може да се използват при за укрепяване на цитаделите. Илейна използва Айез Седай и Стражници, Хрътката – тролоци и т.н.

Освен това всеки от четиримата герои си има символичен "дом", където посреща "гости", а тези домове са описани в сайт-а на Wheel of time ето така:

Илейна – Бялата Кула

Бялата кула е централната сграда на града Тар Валон, където са се събрали Айез Седай и, както е известно, където има много жени на куп едва ли стават чак толкова много хубави работи. Между отделните аджи кипят всевъзможни интриги, пререкания и динамични съюзи. Носят се слухове за съществуването на осма, Черна аджа, от преминали към мрака сестри, която се е заклела да върне властта на Тъмния. Самата кула е



висока 500 фута и широка 300 при основата. В горната и половина са разположени всички аджи, докато долната е посветена на "сервизните помещения". (представяте ли си как се взимат 500 фута, ако сте на зор за кенефа).

Хрътката – Шадор Логот

Този град е известен още като мястото, където чакат сенките. Едно време е бил столица на огромна държава, но просперитетът му е причинил неговата поквара. Скоро градът е бил превзет от едно зло на име Машадар, в резултат на което всичките му жители са били... изядени. Това зло е различно от злото на Тъмния и напада дори неговите създания. Ето защо Шадор Логот е еднакво страшен както за хората, така и за тролоцитe.

Базата на Децата на Светлината

Намира се на ръба на Погибелта в пустинните гранични земи. Тук се провежда и "разпитването". Това своего рода инквизиция, която ще сполети всеки, имащ лошия късмет да привлече вниманието на белите плащове. Близо до тяхната база се намира древна руина, която привлича както техния интерес, така и този на Бялата кула. Група Айез Седай са потеглили на археологическа експедиция натам, така че се очаква кърваво меле.

Крепостта на отстъпника

Намира се на западната граница на Андор в мъгливите планини. Крепостта на отстъпника е забулена в мистерия и единственото нещо, което може да се каже за нея със сигурност, е, че е попила много от злото на своя господар. Само най-смелият от смелчаците и най-глупавият от глупаците ще се осмели да влезне там.

Преди самата игра е предвиден tutorial, който ще ви помогне да усвоите основните движения на магамата. Забавно е хрумването тозu tutorial да представя именно 3-те изпитания, през които трябва





да мине всяка Айез Седай по време на обучението си – да се изправи пред най-големите си страхове си в миналото, настоящето и бъдещето. В него ще научите и основните тънкости, свързани с управлението и това как да използвате оръжията си. Арсеналът на Илейна не се състои от картечници, базуки и помпи, а от техните фентъзи еквиваленти – тер-ангреалите. Wheel of Time има може би най-голямата колекция от оръжия сред игрите в 3D-екшън жанра, но не всички от тях могат да бъдат класифицирани буквално като "оръжия". Сред тях попадат и разните видове магии и приспособления, които ще използвате в играта. Всички тер-ангреали използват един или няколко от петте аспекта на единствената сила – Въздух, Вода, Земя, Огън и Дух. Разбира се, за всяка магия е предвидено и противодействие, така че multiplayer-ът става особено интересен. Ако противникът ви е любител на огнените магии, вие почвате да използвате огнени щитове и му правите сечено. Особено интересни тактики предлагат някои специализирани терангреали – например един от тях разменя местата на вашия герой и противника, друг ви показва капаните, а трети превръща мишената в кубче лед.

Но, разбира се, и най-съвършеният геймплей не би представлявал голям интерес, ако не е подкован с подобаваща мултимедийна обвивка. Както вече казахме, в играта ще се нагледате на огромно количество филмчета във формат QuickTime 4, а пък музиката е записана в .mp3 формат и е дело на професионални музиканти. Противно на други игри, в които на заден фон се носят техно и индустриъл стъргала, в The Wheel of Time ще послушате класически изпълнения на акустична китара, примесени с мелодични рифове и келтски мотиви. Според хората от Legend – музиката към играта е нещо повече от няколко омръзващи мелодийки. В разработката на парчетата са взели участие небезизвестни музиканти, записвали с водещи рок групи. Като стил музиката напомня на Scyclad, но едно е сигурно – тя няма да ви оттегчи или да ви изнерви и е точно каквото е необходимо за игра с динамичен сюжет.

Както споменахме по-горе, Wheel of Time използва най-модерния Unreal-ски 3D-engine, който е допълнително подобрен. Стандартните му екстри са 24-битови цветове (при MMX процесори), много и динамични светлини, комплексна геометрия, плавна анимация на обектите. Във Wheel of Time ще видите и едни от най-впечатляващите пушеци и експлозии, които са били правени досега, както и страхотни климатични ефекти като дъжд, сняг, светкавици и т.н. Дори мухичките, които кръжат около труповете са 3D-обекти.

Wheel of time прави сериозна заявка да се превърне в най-добрия single player 3D-екшън, но в multiplayer вариант Unreal Tornament е определено по-добър. Доколко е вярно това – проверете сами.

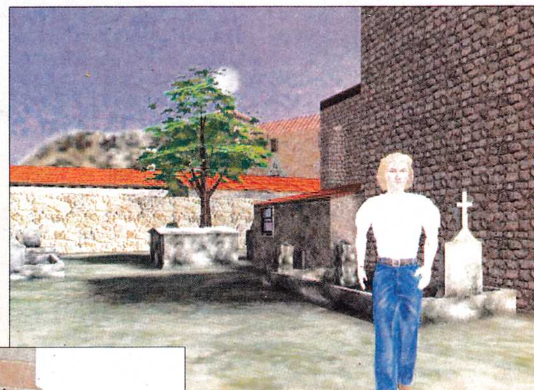
Георги Пенков, Боян Спасов

blood of the sacred
GABRIEL KNIGHT3
blood of the damned™

Дизайнерката Jane Jensen постъпва в Sierra On-Line през 1991 година. Сред известните игри, създадени с нейно участие, се запомниха Police Quest 3, Ecoquest, King's Quest VI, но името на младата писателка се спряга най-вече с успешната трилогия Gabriel Knight. GK: Sins Of The Fathers и GK: The Beast Within получават признанието "Игра на годината" от редица реномирани западни списания, съответно през 1992 и 1995. Естествено тези награди нямат никаква стойност, ако геймърската аудитория не даде своето признание за дадения продукт. Поредицата Gabriel Knight в никакъв случай не може да се оплаче от липса на интерес. Само четири дни след излизането на The Beast Within, се появява първото от хиляди писма с молба за трето приключение на Gabriel и неговата симпатична партньорка Grace Nakimura (връзката им е само професионална, поне те така твърдят).

По това време на книжния пазар, романите от Jane Jensen по историята на играта също жънат завиден успех. Не остава нищо друго освен г-ца Jensen да запретне ръкави и да сътвори сюжет за нова мистерия, нещо, с което се справя повече от блестящо. Сега, след четиригодишно чакане и повече от година закъснение, на пазара излезе GK3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

Действието започва приблизително една година след събитията в Rittersberg. Gabriel е поканен да гостува в дома на шотландски благородник, който по принуда живее във Франция. Grace се радва, че най-накрая ще прекарат времето си в среда, подобаваща на семейство Ritter (ис-





тинското фамилно име на Gabriel, на англ. Knight). Скоро обаче става ясна конкретната причина за поканата от страна на принц James, който сериозно е притеснен за съдбата на новородения си син. От незапомнени времена, неговият род е бил жертва на "нощни посетители", които според местните предания са древна секта от вампири, с огромно влияние в този район. Благородникът успява да убеди Grace и Gabriel да останат и бдят над невръстния му потомък

за известно време. През същата вечер се оказва, че принцът действително е имал повод за притеснение. Двама тайнствени мъже, облечени в черно, успяват да отвлекат спящото бебе и да се изплъзнат от Gabriel, който тръгва по следите им, но бързо ги изгубва при малко провинциално градче на име Rennes-le-Shateau. От този момент започва вашето приключение. Не разполагате с нищо, от което до започнете, освен две думи, които Gabriel е успял да чуе от похитителите- "Свещеният Граал". В хотела на Rennes-le-Shateau, където се настанявате след краткото преследване на черните фигури, са отседнали и група туристи, които се оказват търсачи на съкровище, което никой не знае какво точно представлява, но според легендите се намира някъде в окол-

графика **85** звук **95** оценка **97**

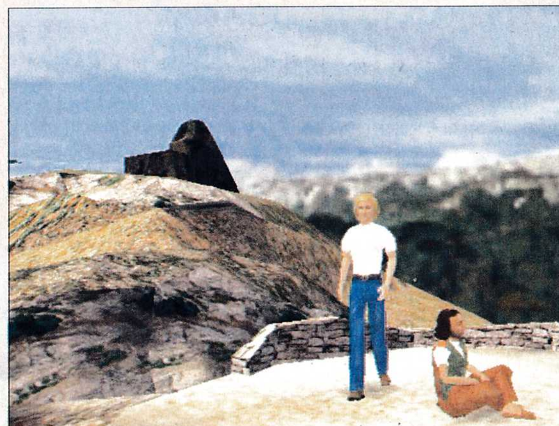
готически приключенски куест

производител

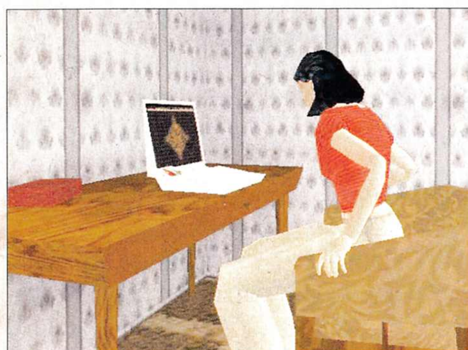
Sierra Studios
www.sierrastudios.com/games/gk3/

изисквания

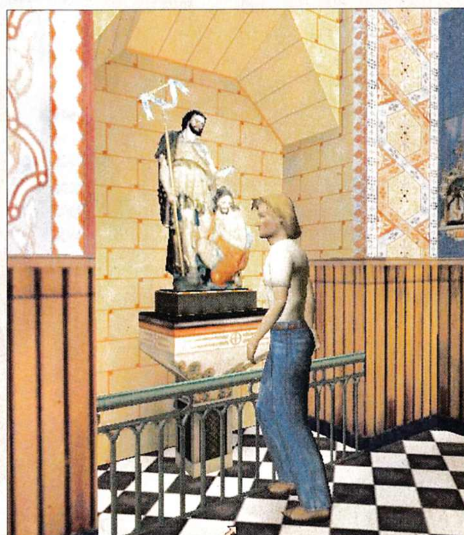
Pentium 166+
32 MB RAM, 3D Video (4 MB)









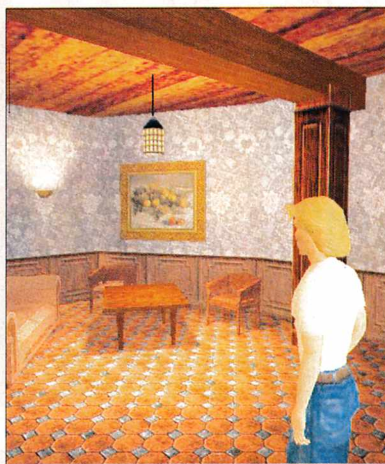



ността. Поведението на повечето от тях, буди веднага съмнение в недоверчивия Gabriel, макар всеки да се придържа към тезата си "ни чул, ни видял". Не искам да ви разказвам историята с подробности, по две причини. Едната е, че ще ви разваля удоволствието от играта, а другата е, че GK3 съвсем не е кратка и още не съм се запознал с всички детайли, които ще изникват до края.

Разследването на този случай е разделено на три дни, съответстващи на трите диска, на които се разпространява продуктът. От друга страна, дните са разделени на часови сегменти, които са от значение за действията, които можете да предприемате. Например, през периода от 18:00-20:00 часа, можете да използвате падащия здрач, за да се скриете и да подслушате даден разговор, а дневната светлина е незаменим помощник за разглеждане на околностите и откриване на улики. Както в The Beast Within, ще имате възможността да водите разследването през погледа както на Gabriel, така и този на Grace. Всеки от двамата има своя теория за случилото се и действа независимо от другия, но целта им е обща. Gabriel е убеден, че туристите са пряко или косвено свързани с отвличането, докато Grace е на мнение, че случилото се е една от многото неразгадани мистерии около самото градче. Подходът им към събеседниците също не е еднакъв. Gabriel е по-директен, склонен към хапливи забележки и с поведение, което не му позволява да спечели веднага доверието на околните, а Grace залага на тактичност и премерено любопитсво и разполага със способност да не буди излишни съмнения.

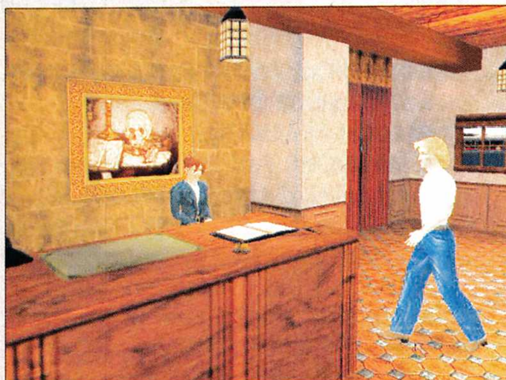
Дойде ред на хвалбите за графиката и звуците. Играта е изцяло 3D, с много добре моделирани персонажи и околност, но определено смятам, че предишната серия, където диалозите и действието се изразяваха с видеофилми, беше по-увлекателна. Проблемът е, че актьорът Dean Erickson е свързан с визуалната представа за героя, а новият (макар и добре) нарисуван облик, води до известно смущение. Много критици (Слепи пуяци! *бел.ред.*) набедиха актьорите за бездарни, а режисурата на филмчетата за непрокопсана. Вероятно това е принудило дизайнерите да се откажат от повтаряне на този замисъл за GK3. Все пак, нека не забравяме, че триизмерната среда позволява свобода на движение, което не може да се постигне с поз-

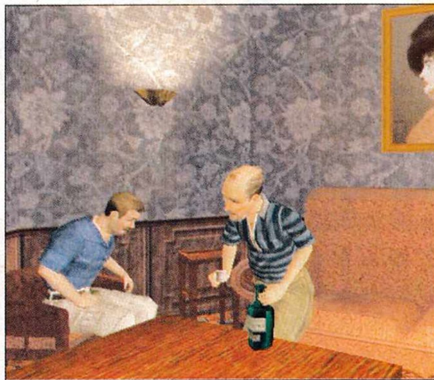












натите 2D sprites от The Beast Within. Лицата на героите са анимирани в синхрон с думите, които изричат. Движенията изглеждат достоверно от най-незначителния жест до сложните cut-scenes (с енджина на играта). На практика няма място, където да не можете да отидете или надникнете, дори само, за да установите, че там няма нищо интересно. Подобна педантичност не съм срещал никъде преди, а уверявам ви, че репликите, които на пръв поглед само заемат място на твърдия диск, ще ви спестят лутането и безсмисленото връщане на дадено място. Картината е на цял екран, а инвентарът и опциите се активират при натискането на десния бутон на мишката. Отдавна не бях срещал по-удачно решение за интерфейс, който вярвам, че бързо ще усвоите, и то в рамките на броени минути. При кликване върху даден обект се отваря малко прозорче с иконки, изобразяващи действията, които ви се позволяват. Фоновата музика е изключително приятна и се променя динамично в зависимост от това дали просто разглеждате наоколо или сте предприели опасна стъпка. Тя в никакъв случай няма да ви смущава докато се опитате да решите настоящ проблем. За тази игра звуците са от особено значение. Почти всяка важна информация за разследването, става известна при диалозите с даден герой. За радост, речта е разбираема и записана от професионални актьори; Gabriel говори с гласа на Тим Къри ("То", "Тримата мускетари"). Не е нужно да сте "на ти" с английския, но заради историята повечето от персонажите говорят с досаден френски акцент и едни допълнителни субтитри биха свършили чудесна работа. За жалост такива няма :-(

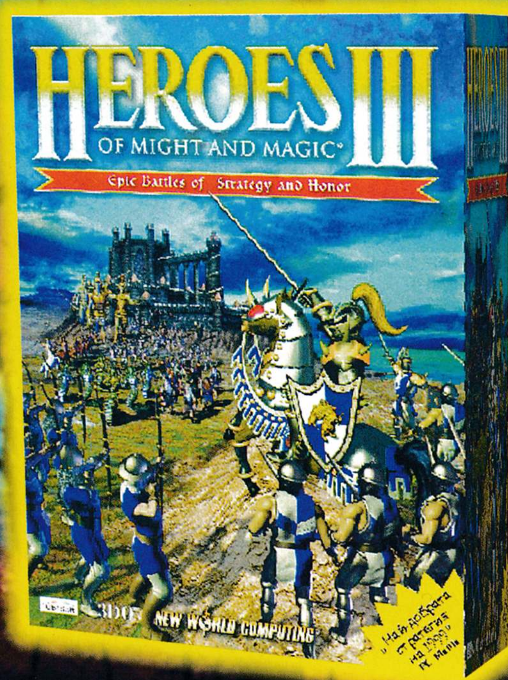
Като цяло, играта е учудващо качествена за продукт на Sierra. В дадени моменти (по закона на Мърфи, точно когато най не очаквате), ненадейно можете да се окажете изхвърлени на десктопа. По тази причина препоръчвам редовното профилактично save-ване, за да си спестите преиграване на цял диск. За други бъгове освен необяснимото излизане в операционната система не мога да си спомня.

Особено впечатление прави начинът, по който Jane Jensen успява да вплете реални исторически събития с историята на игрите си. В "The Beast Within", се разкриваха малко известни факти от живота на крал Лъдвиг и композитора Вагнер, а в "Blood of the Sacred, Blood of the Damned", се набляга на библейски мотиви, свързани с последните дни от живота на Богородицата и изгубването на Свещения Граал, чиито последни следи водят именно до Rennes-le-Shateau. Тези достоверни данни едва ли биха представлявали интерес за повечето геймъри, ако бяха поднесени в час по история, но съчетани с елементите на мистицизъм и явна конспирация, допринасят за обогатяване на жанра и го извеждат с една крачка пред останалите заглавия, които рядко предлагат нещо повече от монотонно развитие на сюжета и целенасочени (не рядко тъпи) логически задачи. Почти съм сигурен, че и тази част от сагата за Gabriel Knight, ще спечели почетно място в класациите за приключенски игри. Дори да не спечели приза "игра на годината", едва ли ще има разочаровани сред почитателите на жанра.

Налице е доказателството, че за добрите игри е необходимо много повече от брилянтна графика. Не, че GK3 я няма, но това, което ще ви държи будни денонощно пред компютъра, несъмнено е усуканата история и желанието да видите края на филма, пардон... играта! Ако имате приятел с PC, не се сещам за по-добър коледен подарък от "Blood of the Sacred, Blood of the Damned".

Иван Георгиев

HEROES OF MIGTH AND MAGIC III И
HEROES OF MIGTH AND MAGIC III: ARMAGEDDONS BLADE
С ДОКУМЕНТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК!







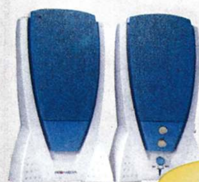
НАЙ-ДОБРАТА СТРАТЕГИЯ ЗА 1999 ГОДИНА
Е КОЛЕДНИЯТ ПОДАРЪК ЛИЧНО ЗА ВАС!

Изберете си подарък за 2000-та година в магазини

PC MANIA®



$7.99



Promedia 80W $25





$145

Sound Blaster Live! OEM + Genius 4.1 Surround



$169

DVD drive Toshiba + REALmagic DVD/MPEG-2 Playback Card



6x4x20 RICOH CD-RW IDE $249



$89



... и много други

площад "Славейков" № 9 и ул."Цар Шишман" № 31

SWAT 3





CLOSE QUARTERS BATTLE

Случвало ли ви се е да играете триизмерен екшън и отчаяно да извивате врата си около монитора, опитвайки се да видите каква гадина се крие зад съседния ъгъл? Поне аз си мислех, че съм успял да изкореня този глуповат навик още по времето, когато придобивах основните си сръчности в бруталния свят на първия Doom. Да, ама не... Оказа се, че повече от седем години след своя дебют в тази сфера, закоравелият геймър Момчил Милев прави същите смешни чупки, докато се опитва да разучи тарикатлъците на SWAT 3, най-новото отроче на Sierra Studios. Направо не е за вярване какво може да направи с нервите на човек един увлекателен и напрегнат 3D-екшън, какъвто определено е SWAT 3...

Всъщност предисторията на тази игра е доста любопитна. Малцина сигурно си спомнят, че родоначалник на тази серия всъщност е не кой да е, а култовата приключенска поредица Police Quest. Там играчът все още не трябваше да избива бандити, а по-скоро да се мотае насам-натам, да събира различни веществени доказателства и да разплита мистериозни престъпления.

На един етап обаче хората от Sierra решиха, че куестовете не са достатъчно печеливша кауза. Затова те стигнаха до извода, че трябва да трансформират поредицата Police Quest в нещо по-комерсиално.



Обновеният вариант на играта получи името SWAT – съкратеното название на щатските полицейски сили за специални операции. Теоретично той беше продължение на куеста за американските ченгета. На практика обаче това беше нещо като стратегия в реално време, където геймърът трябва да управлява малоброен отряд от миниатюрни командоси и да лови терористи.

Въпреки големите амбиции на Sierra обаче нито SWAT, нито неговото продължение SWAT 2, успяха да си извоюват много сериозни позиции в сърцата на геймърите. Те останаха в сянката на далеч по-популярните си конкуренти като Syndicate и Syndicate Wars, които бяха гарнирани с доста повече екшън и съвсем логично пожънаха много по-касов успех.

За щастие третото продължение на SWAT няма почти нищо общо със своите предшественици. То щурмува една съвсем нова пазарна ниша и то доста успешно.



Играта е може би бъдещият лидер в новозараждащия се жанр на тактическите триизмерни екшъни. Основната задача тук е не просто да управлявате своя въоръжен до зъби боец, но и да командвате малък екип командоси. Действието се развива през 2005 година в Лос Анджелис. Поемаме командването на тактическо подразделение от полицейските сили SWAT, което е натоварено с охраната на града, докато тече подписването на световно споразумение за забрана на атомното оръжие. По време на преговорите вторият по големина американски град се превръща в арена на серия

графика	звук	оценка
85	81	88

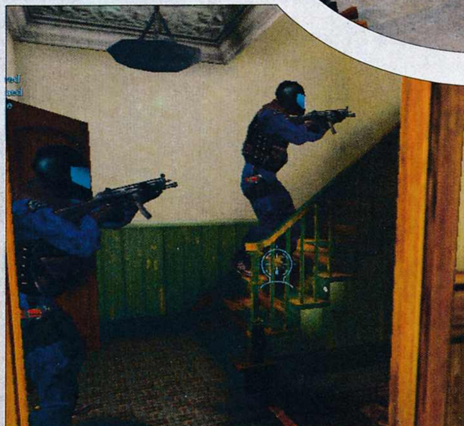
тактически екшън

производител

Sierra Studios
www.sierrastudios.com/games/swat3

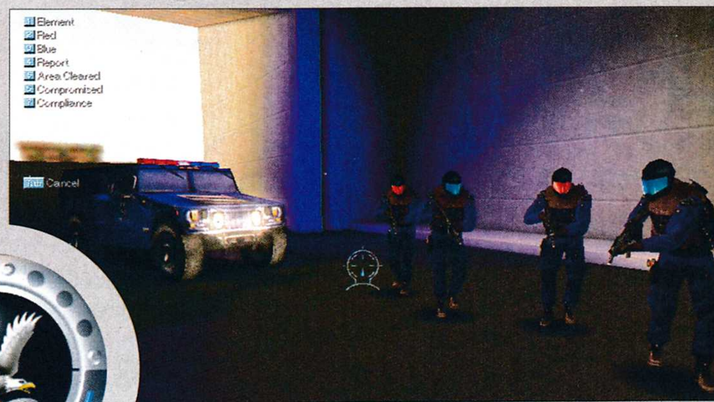
изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

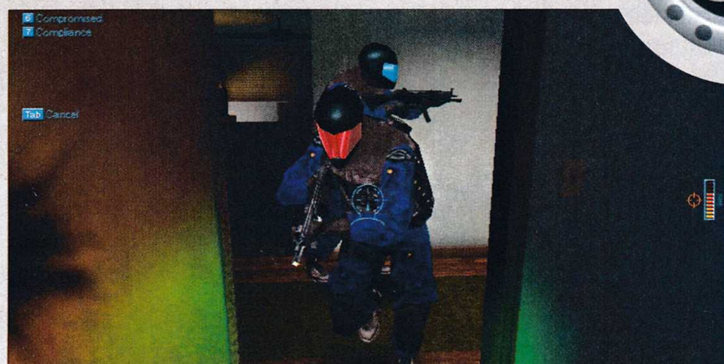














терористични актове. Вашият ударен екип е призван да овладее критичната ситуация и да се погрижи за безопасното приключване на антиядрения форум. Ще трябва да се справите с 16 инфарктни мисии, където всяка грешна стъпка може да доведе до светкавичен провал на цялата операция...

По замисъл SWAT 3 доста наподобява Rainbow Six и неговото продължение Rogue Spear. На практика обаче играта на Sierra използва коренно различна система за управление на вашата тактическа бойна част, което прави действието много по-интересно и увлекателно от конкурентния триизмерен екшън на Том Кланси.

В Rainbow Six предварително трябва да зададете всяка стъпка на своите бойци, което ви дава доста малко възможности за маневриране по време на отделните операции. Освен всичко друго предварителното планиране е изключително досаден и сложен процес, който, да си призная, често претупвах. За по-лесно просто използвах предварително зададената схема. Така цялото действие до известна степен ставаше малко формално – командосите следваха своите първоначални трасета, не проявяваха особена инициативност, а аз просто трябваше отвреме навреме да гръмвам по някой терорист...

При SWAT 3 нещата са организирани така, че почти всичко зависи единствено от вас. Разполагате с два екипа от по двама командоси. Трябва да задавате конкретни команди на всяко от тактическите звена. Можете да им наредите да се промъкват или да атакуват фронтално, да проверят и подсигурят дадено помещение, да нахлътат при терористите, да хвърлят вътре заслепяваща бомба или пък граната със сълзотворен газ. Обикновено трябва да се стараете не да убивате вашите противници, а просто да ги ранявате, обезоръжавате и арестувате. Твърде често терористите ви трябват живи и тяхното ликвидиране води до незабавен провал на мисията. За жалост обаче повечето от тях са тежковъоръжени, много опасни и не искат да се предават без бой...

Най-страхотното нещо в SWAT 3 обаче е изкуственият интелект на вашите бойци. Когато им заповядате да атакуват някоя стая, те не налитат с рогата напред, а действат по каноните на всеки себеуважаващ се екип за борба с тероризма. Освен всичко друго те не откриват огън по всичко, което се движи, стараят се да запазят живота на заложниците и заподозрените, дори се опитват да водят преговори с въоръжените терористи. Когато им наредите да обезопасят някое помещение, те старателно претърсват всички кьошета, отварят всички врати и шкафове, проверяват даже и под леглата и накрая обозначават подсигурения периметър със зелен светещ маркер.

Всъщност вашите бойци се държат по различен начин в зависимост от това дали им задавате режим на промъкване или режим на атака. В първия случай те просто разузнават помещенията, локализират цивилните и терористите, водят преговори и се стараят да разрешават всеки проблем безкръвно. При втория режим, както сигурно се досещате, нещата се решават радикално – най-вече с куршуми. Хубавото е, че вашите хора са достатъчно умни и сами преминават в боен режим, когато започне да се стреля...

Така че, ако трябва да обобщя с едно изречение впечатленията си от SWAT 3, то ще бъде: това е играта с най-добре развит изкуствен интелект, който съм срещал до момента. Ако използваше и графичната платформа на Unreal, тя нямаше да е просто отлична, а направо шедьовър. Единственият ѝ недостатък може би е, че е малко късичка...

Момчил Милев

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Всяка година по това време Eidos по традиция пускат поредното приключение на добилата култов статут археоложка Лара Крофт. Естествено и тази Коледа не прави изключение, Tomb Raider 4: The Last Revelation вече е факт и без съмнение ще бъде един от големите хитове по празниците. По въпроса за Лара, качествата на поредицата и причините за нейната невероятна популярност има различни мнения, но не може да не се признае очевидният факт, че именно с тази игра Eidos станаха световноизвестна компания, която определя облика на модерните игри. Преди няколко години първата част на сапунената опера за г-ца Крофт беше истинска сензация и като графика и като геймплей. Като добавим и изключително атрактивната героиня гигантският успех едва ли изненадва. Втората и третата част на практика бяха mission pack-ове с нови оръжия, поддръжка на Windows и Direct3D и леко подобрени графика и звук, но някак си им липсваше тръпката на новото и оригиналното. От Eidos като че ли най-накрая забелязаха зачестяващите критики на феновете и обещаха найтържествено, че The Last Revelati on отново ще представлява революция в жанра.

графика	91	звук	82	оценка	78

3D Action/Adventure

производител

Eidos Interactive
www.tombraider4.com

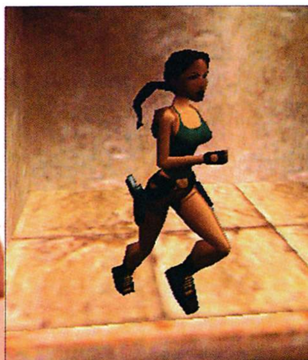
изисквания

Pentium 233
16 MB RAM, 3D Video

Играта започва в Камбоджа през 1984 г., където невръстната все още Лара се учи на базовите умения, необходими за всеки кандидат за слава в бранша. Неин преподавател е един опитен археолог, който с ангелско търпение обяснява на малкото момиче какво трябва да прави, за да не се отзове прекалено рано в отвъдното. Това е на практика и обучаващата мисия, в която новаците ще могат да се запознаят с основните движения в играта, а Tomb Raider ветераните ще видят какво ново са измислили програмистите. След това започва и истинската част, която е мечтата на всеки археолог. Вече малко по-възрастната Лара Крофт отива

в Египет, където открива древна гробница

Същата естествено е обитавана от зъл дух. В случая ролята на такъв поема зловещият бог Set, който след появата на археоложката внезапно решава, че е ударил неговият час за разплата и тръгва да унищожи света. Лара естествено не може да допусне такова трагично развитие на нещата и скоро Set ще трябва да открие, че си има достойна противничка. За капак на всичко в играта се намесва и старият "приятел" на г-ца Крофт Werner von Croy, който допълнително обърква нещата с жалките си опити да елиминира своята славна конкурентка...



Дотук смятам да спра с историята, която едва ли ще спечели "Оскар" за оригиналност, но все пак съдържа няколко доста интересни обрата и със сигурност няма да отегчи мнозинството от геймърите. Египетският мотив пък предлага достатъчно материал за най-различни древни капани, свръхестествени явления, несметни съкровища и всичко останало, което е необходимо, за да се сглоби един добър археологически сюжет. Всичко това, разбира се, не оправдава по никакъв начин предварителните закани на Eidos, че ще разбият на пух и перушина всякакви Drakan-и и други кандидати за славата на тяхната супергероиня. Така че е време да минем към истинските новости. Най-видимите са в областта на графиката. Спокойно може да се каже, че програмистите на The Last Revelation са си свършили работата повече от задоволително. Лара действително изглежда по-добре от всякога. Благодарение на технологията single skin са премахнати досадните преходи между полигоните, които особено си личаха



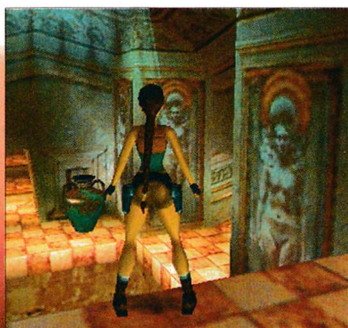
в колената и лактите на нейната фигура. Така че още отсега можете да се настроите да видите една съвсем нова красавица, която със сигурност ще ви вземе дъха. Околната среда също е подложена на сериозни козметични промени. В Tomb Raider 4 щедро е използвана технологията bump mapping и ако имате 3D-ускорител с поддръжка на този ефект, ще можете да се насладите на доста зрелищни 3D-текстури, които придават съвсем различен вид на предметите и стените. Това си личи най-вече при изобразяването на водните площи, които по красота дори надминават еталона Unreal. Като заговорих за вода, е редно да отбележа и един от дребните детайли, които със сигурност ще зарадват геймърите. Това са

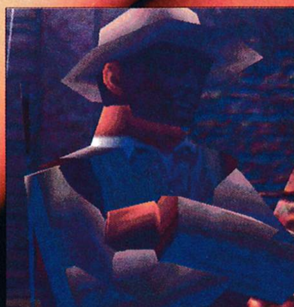
малките капчици, които се стичат от тялото на Лара

след като излезе от поредното басейнче. Аз поне досега такъв ефект не бях виждал в игра и мога само най-горещо да ви препоръчам по-честичко да къпете археоложката, защото гледката определено си заслужава :-) Въобще графиката на играта действително е пипната сериозно и няма много общо с предишните части от поредицата. Чак за сензации и невиждани красоти трудно може да се говори, но разочаровани също едва ли ще има. Същото може да се каже и за звуковия фон. Музиката е много добре подбрана и създава необходимата атмосфера, а ефектите с подходяща 3D-звукова карта ще ви накарат наистина да се почувствате все едно че сте в напълно автентична древноегипетска обстановка. Същите добри думи за съжаление не могат да се кажат на тема геймплей. От Eidos продължават с невероятна упоритост да си залагат на подвижната камера, която действително винаги представя героинята в най-добра светлина, но за това пък създава неописуем хаос особено по време на битките и често води до загуба на ориентация, която може да има и фатални последици, ако точно в момента се борите с някой могъщ звяр, а здравето ви е стигнало критичната точка. За мен лично това е напълно неразбираемо, защото игрите от последната година като Heretic 2 и Drakan недвусмислено показаха, че има и доста по-интелигентни решения на въпроса. В областта на интерфейса също няма кой знае какви изненади. Можете да правите 1-2 движения в повече, но с това промените в общи линии се изчерпват. Най-любопитното тук е, че можете да комбинирате различни предмети от inventory-то и така да решавате загадки, които доста се доближават по стил до класическите куестове. Това, разбира се, не означава, че Tomb Raider внезапно е станала миролюбива игра. Напротив Лара си е все така войнствена и без солидна доза стрелкови умения далеч няма да стигнете :-)

За финал остана и главният въпрос. Заслужава ли си Tomb Raider 4? Ако сте фен на предишните части, поредното издание със сигурност няма да ви разочарова. Бомбастичната на места графика и приличният сюжет, както и няколко изключително оригинални хрумвания ще ви задържат поне за 2-3 седмици пред монитора. Противниците на Лара Крофт обаче ще си останат и за в бъдеще такива, защото подобренията са просто твърде малко, за да оправдаят предварителния шум около играта.

Никола Дърпатов





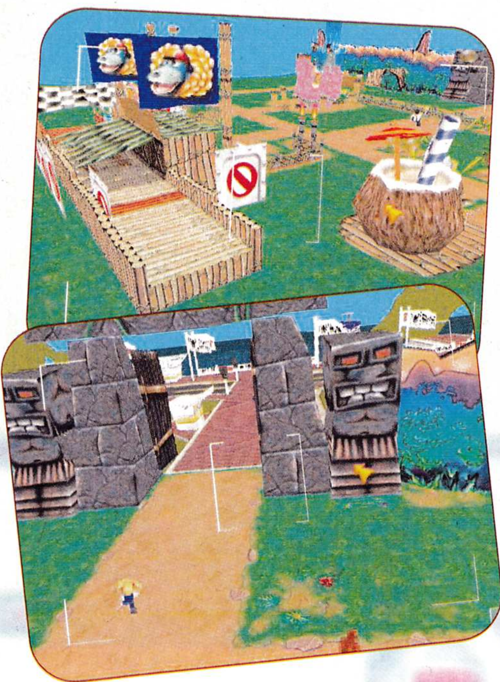




SIM Theme Park

Bullfrog отвръща на удара - това би трябвало да бъде заглавието на тази статия. Вероятно вече се досещате и защо - родоначалникът на този жанр - играта Theme Park на компанията Bullfrog бе създадена преди шест-седем години и веднага обра всички положителни отзиви. За съжаление обаче играта само на теория бе добра, а на практика се оказа доста сериозен провал!!! Абсурдно наистина, но факт! Просто тя можеше да се играе само на ниските степени на трудност - когато компютърът сам извършваше цял куп от вашите дейности. На по-сериозните степени на трудност вие нямахте нито теоретическа, нито практическа възможност да се справите с целия микромениджмент, който се изискваше и при това в реално време. Просто докато се водеха преговори със стачкуващия персонал за поредното увеличение на заплатата или обмисляхте по колко килограма от всеки вид сладолед да вземете, изминаваше предостатъчно време и лунапаркът ви заприличваше на лудница. Естествено никой не се и мъчеше да се справи - просто се използваше cheat за пари и всичко се купуваше мигновено и в максимални количества. Всъщност, така направена, играта бе и доста глупава и нереалистична - никой в действителност не би могъл да управлява напълно сам един голям лунапарк, особено ако само за няколко секунди минават цели седмици!

Вероятно този неуспех бе и при-



чината, поради която в продължение на доста години не бе направено и продължение или поне expansion pack. Но междувременно се появи Rollercoaster Tycoon на конкуренцията и доказа, че идеята никак не е за изхвърляне! Само дето там вече не се налагаше да се занимавате с купуване на пуканки и тоалетна хартия (съвсем логично - къде сте чули или видели президента на голяма компания да търчи по магазините и да мъкне кашони сладолед на клечка със себе си?), а с нещо много по-важно и интересно - със създаването на самия лунапарк и достатъчно изкушения, които да дадат възможност на посетителите да профукат с удоволствие джобните си.

Е, нищо чудно, че не мина много време и от Bulfrog се опитаха да изкопират чуждата игра и да я пробутат за продължение на някогашното си творение... За съжаление и в това не са се справили като хората!!! Казвам за съжаление, защото, ако поне бе грамотно изплагиатствана, щяхме да разполагаме с още едно не лошо забавление. Отблъскващото впечатление се получава още от първите секунди по една-единствена причина - ГРАФИКАТА! Кое е най-модерното в момента в тази област? Разбира се, използването на 3D-графика. Представете си сега посетителите в лунапарка - с големината на половин запетайка, ама направени с полигони!!! Нищо чудно, че по екрана се виждат главно някакви размазани правоъгълници и пиксели вместо хора. Въобще първото впечатление от играта е, че сякаш е създадена преди два века! Единствената реална разлика спрямо Rollercoaster Tycoon е попромененият интерфейс и отпадането на някои от възможностите, а ако сте си мислели, че в Tycoon-на е трудно да си конструирате нестандартни люлки и влакчета, то опитайте сега да видите каква бъркотия настава! Май единствената забавна новост е наличието на наблюдателни камери, в които можете да "се включвате" и да наблюдавате лунапарка от first-person перспектива (което обаче няма никакво практическо значение). Няма никакво практическо значение и това, че хората от вашия персонал си имат някакви индивидуални показатели - някои от тях са по-добри в работата си от другите, но дори и най-големите некадърници ще ви свършат съвсем същата работа.

Ако някой има достатъчно търпение да поиграе по-дълго време на тази игра, може би ще открие и други новости и дори ще реши, че игрицата си струва загубеното време... но аз поне не смятам така и според мен, ако си падате по подобни забавления, то просто си инсталирайте излезлия наскоро expansion pack на Rollercoaster Tycoon и забравете за тази набързо скалъпена и калпава имитация, наречена Sim Theme Park.

Генко Велев

SLAVE ZERO





Както знаем, бъдещето не е светло и безоблачно, каквото се говореше, че ще бъде. В близко такова всичко щеше да е повече от много добре, производството да е чисто и екологично, населението – щастливо и богато, да се ядат само по две хапчета с големината на TikTak дневно и да се чувстваме перфектно. Но, както се оказва – не е така. След 50 години трябваше да сме дръпнали напред, след още толкова – мноооооого напред и т.н. т.н. ...



А след 500 години?!?

След 500 години светът просто е навлязъл в технологичната ера със страшна сила и няма връщане назад. Хората и Постиженията на Науката са се смесили, Любовта и Омразата са вече едно, а всичко останало е Пари, Мощ и Власт. Полисите са станали единица за населеност с капацитет над 1 000 000 000, всичко е автоматизирано, преценено до най-малък детайл и управлявано дистанционно, човечеството е само брънка от тази верига, а Злото – SovKhan, както вече се досещате, има власт над всичко това.

Но и Съпротивата не спи! Тя има свои хора навсякъде, дебне и слухти за незащитеност в Системата! И когато открива пробив там, тя мигновено действа – открадва прототипа на едно от тайните оръжия на SovKhan, доразработва го и успява да произведе една-единствена бройка от него преди той да се самоунищожи:

Slave Zero: 20-метров невероятно пъргав и грациозен робот!

След усилени и тежки подбори и тренировки на вас се пада честта да бъдете хуманоидът, чийто интелект и разум ще използва SlaveZero, за да поеме трудния и не осеян с рози път към Свободата! И всичко това в добре изпипания Manga стил.

Неговият маршрут е известен – от фланга през огневата линия, към ядрото на Злото, колкото може по-бързо и с по-малко загуба на сила, мощ и естествено животи :).

Впускането в самото действие е невероятно просто и малко елементарно, но това си остава и единственото лесно нещо в цялата игра!

Още в първите пет минути ще се почувствате съвсем свободни в действията си, а когато видите красотата на играта и чуете нейното перфектно музикално оформление, съм сигурен, че ще залепнете за стола, клавиатурата, мишката или джойпада и нека кучето иска разходка и майка ви вика, че няма хляб и кисело мляко в хладилника. Нека!

Свободата иска жертви и то не две и три!

Преминавайки през първите едно-две лесни поднива, можете и да си помислите защо беше този зор, но когато срещнете първия бос на ниво, просто забравете за всичко останало и се замислете как, кога и колко пъти досега ви се е случвало да попадате в ситуация като тази: робот, който се крие зад щита си, бяга от вашите ракети много ловко и ви стреля нонстоп, като и вика на помощ още пет-шест себеподобни, за да му помогнат в битката срещу вас. Сещам се за една подобна игра – Shogo, но тя направо бледнее пред SlaveZero, както обещаваното ни бъдеще пред настоящето. Победите ли ги обаче, било то след много Load и Save или с умения, ви очакват още доста такива нива

графика	84	звук	82	оценка	86

3D екшън

производител

Infogrames
www.slavezero.com

изисквания

Pentium 200+
64 MB RAM и DirectX

като на всяко босът е все по-страшен, умен, хитър и по-добре оборудван. И не си мислете, че ще ги минете за един следобед. Няма да успеете дори и с cheat codes – просто защото са големи.

SovKhan не е просто един от тези лошковци или техен по-голям брат, това е силата, която ги създава и енергията, която ги движи. То е построило мрежа от генератори за създаване на своите роби и слуги и местата за тяхното отглеждане, обучение и управление. Той, Тя или каквото е там това, може да се срещне ефирно навсякъде из играта от задачите, които ви се поставят срещу него, до плакатите, които го възхваляват по улиците на мегаполисите, из които крачите.

Съществата, с които ще се срещнете, са много добре направени откъм графика и AI, те са красиви, разноцветни и хитри. И са доста видове. Има няколко различни сорта роботи, разновидности на метални паяци, биомеханични гадини и естествено босове от всяка от тези раси.

Оръжията на Slave Zero и на противниците му са направени ефектно и с цел да изцедят максимума от енджина на играта и вашето PC. Броят им е напълно достатъчен, без да е досаден. Мерникът хитро присветва в червено, когато има по какво да се стреля. Нашият робот ползва постоянно 2 оръжия – пистолет или пушка и ракетомет, а враговете му и по повече.

Нивата са много разнообразни и различни по вид, атмосфера и населеност. Започвате с няколко градски нива (нищо особено) и се спускате през канални лабиринти към леговището на Злото. Но играта не е само да сеете смърт и разрушения (не, че не може, ако искате). Напротив, всяка ваша стъпка е предварително преценена, следена и подпомагана с предупреждения, отваряне на врати и подсказвания от Съпротивата. А ако си позволите да се отклоните от мисията си, по един деликатен начин (Manga е японски стил все пак :)) ще бъдете помолени да се върнете към нея. Интересно е, че можете да се върнете до началото на нивото от всяко едно място, при условие че имате достатъчно време за това! Тайните са доста явни, но има и добре скрити. Всички те са заредени с разни екстри и ъпгрейди на оръжията (например прихващащ прицел).

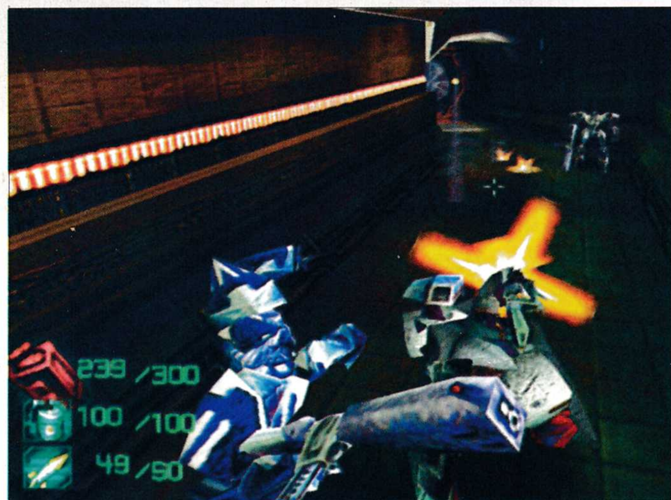
От мултиплейъра всеки ще остане доволен

до 16 играчи в LAN или още повече в Интернет – колкото може да издържи сървъра. И това без проблем (според производителя) на 33 kBps модем. Моите проби за Интернет игра не дадоха резултат, но пък съседът ме спука от бой! Е, върнах му го, ама той разду из махалата колко съм смотан:-(

Платформата, на която е изградена играта, с право е кръстена Extasy Engine. Тя може да докара екстаз на потребителите на модерните 3D-карти като RivaTNT или TNT 2 и GeForce, Voodoo 2-3, поостарелия Intel 740 и други подобни, а за останалите притежатели и притежателки има осигурен режим с минимални загуби на качеството.

Филмчетата също се рендват от енджина и са на подходящо (разбирайте високо) ниво. Има само едно нещо, което е малко странно: възможността за first person перспектива. Тя е по-объркваща от каквото и да е. Но по default не е пусната и не ви съветвам да я сменяте.





Резолюциите са до 1600x1200

май са непостижими и на GeForce и Voodoo3, обаче 1024x768 ще презадоволи доста голям процент от нас. Дори при 16-битов цвят и голяма експлозия ще можете да се насладите на светлинно шоу от размера на посрещането на 2000 година в Рио Де Жанейро, например :).

Звукът е с потресаващо качество – специално записан за играта и ако погледнете кредитите, ще откриете поне едно познато име, особено ако сте технофен. Това, че музиката е интерактивна, не би трябвало да учуди никого, но тук тя е направо в десетката! Техно и хардкор преливат в лирични отклонения, които биват размазвани от стържещи звуци – като в тава на Type O Negative.

За притежателите на Sound Blaster Live! има специални изненади, пропорционални на цената на тази перфектна гейм саундкарта. Ако не сте от тях, не се притеснявайте – и за нас, масовите потребители, е останало нещо. На моята Yamaha за 15 долара звукът си беше на ниво. И все пак помислете си за Live! и GeForce. Идат Коледа и Нова година, нали ?! :)))

Пеню Дачев

P. S. Напишете това на Дядо Мраз, хората разправят, че бил симпатичен тип!

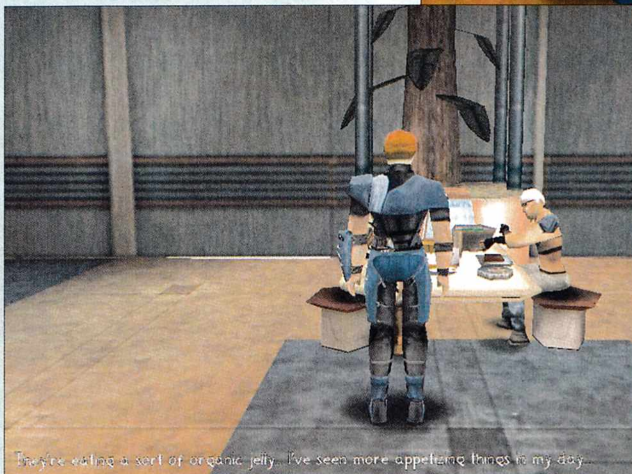
Omikron The Nomad Soul

Преди да получа Omicron, не знаех абсолютно нищо за нея и след като разбрах, че производител е Eidos Interactive, реших, че може би става въпрос за някой Tomb Raider-клонинг. Още със стартирането на играта ми стана ясно, че тези мои предположения са били абсолютно неверни. Това се оказа едно от най-интересните, новаторски и оригинални заглавия за изминалата година.

Omicron ни пренася в странния свят на планетата Фенон, намираща се в паралелно на нашето измерение. Там след поредица от катаклизми никога не грее слънце, а оцелелите живеят в единствените пет града, които са покрити с кристални куполи, осигуряващи на хората условия за живот. Всичко в тези градове се управлява от суперкомпютъра, наречен Ix, който концентрира данните от пръснатите по територията на градовете свои безчислени сензори. Явно хората от това измерение са стигнали до извода, че политиката е мръсна дума и са предпочели да бъдат управлявани от съвършена машина. Ix е разположен в огромен дворец в сърцето на града Omicron. Постигайки технологично съвършенство, жителите на този причудлив свят водят безгрижен живот, а както знаете, тоталното безгрижие води до съответната скука. А тя пък от своя страна кара хората да вършат странни неща.

До това положение се стига след столетия, изпълнени с безкрайни битки, които хората водят с адските армии на демона Astaroth, за да получат пълно господство над планетата. За постигането на тази победа хората използват магическата сила на легендарния меч Barkaya. По това време начело на човешката армия е Kushulain, който успява да разбие противниковите войски и да влезе в директна схватка с Astaroth. Този епичен двубой продължава библейските седем дни и седем нощи и накрая завършва изключително загадъчно. Царят на демоните е убит, а победителят-спасител на човечеството просто е изчезнал. Това е началото на една легенда за борбата между доброто и злото, която се запазва и предава от поколение на поколение. Дали демонът е победен и доколко безметежен е животът на хората от Omicron ще разберете още в самото начало на играта, когато при вас от паралелното измерение пристига някой си Kai'L и започва да ви убеждава да пресели своята душа във вашето тяло, а вие от своя страна да се възползвате от неговото. Вие естествено се съгласявате и с това голямото приключение започва. След трансфера на душите ви се озовавате в някакъв склад и преди да успеете да си поемете дъх върху вас скача страховито чудовище, което, обяснявайки ви как отдавна чака този момент, започва да прави странни неща с вас. След като приключи с прелюбопитните си деяния то ви удря една здрава тупаница в стил "парен чук". Докато стоите и премигвате с неразбиране пред монитора обстановката се раздвижва и пред вас се появява полицай-робот, който с много скърцане и делови тон ви обяснява, че сте станал жертва на нападение (като че ли не знаете и сами), а след това ви дава няколко мъдри съвета как да подобрите телесното и душевното си състояние, благодари ви за съдействието и си тръгва.





Оттук-нататък ще трябва да се потопите в света на Omicron, но като че ли първо ще трябва да установите кой сте. Това е сравнително лесно и скоро ще научите, че сте зеленоок мъж на 30 години, с кръвна група K-отрицателна, висок сте 1,78 и тежите 80 килограма. Женен сте и съпругата ви се нарича Telis. Освен това се оказва, че човекът, който ви е дал на заем тялото си, е агент от специалните служби на Omicron и владее

графика	звук	оценка
85	82	91

ако някои има идея за жанра да драсне едно писмо :-)

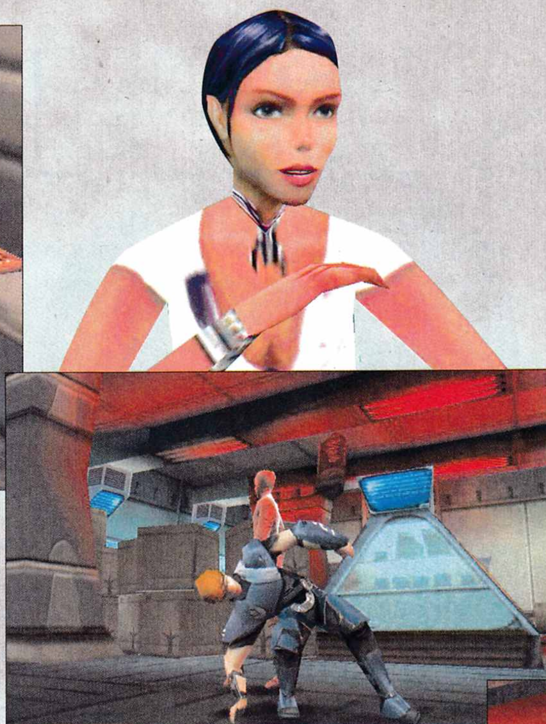
производител

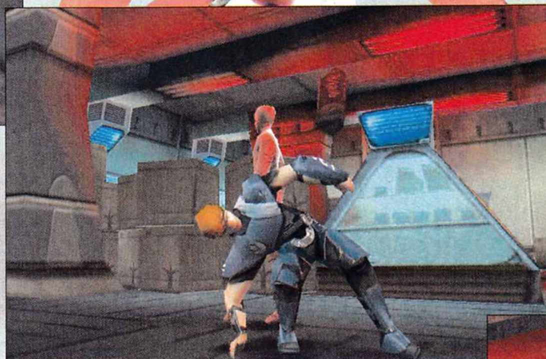
Eidos Interactive
www.nomadsoul.com

изисквания

Pentium 233
64 MB RAM и DirectX 6.1+







какви ли не бойни техники и оръжейни системи. Също така скоро става ясно, че сте имали партньор, който е изчезнал при мистериозни обстоятелства заедно с вас преди седем дни. Това е всичко, което знаете за себе си, околните и града, в който ще се наложи да прекарате известно време. Оттук нататък ще трябва сами да си отговорите на въпросите, които съвсем естествено възникват в една такава загадъчна ситуация.

Светът на Omicron е изключително жив и реален. В чудесната му триизмерна атмосфера ще трябва да проведете истинско разследване. За тази цел ще се наложи да обикаляте красивия град, да се срещате с много и най-различни хора, да провеждате разговори, от които парче по парче да сглобите отговора на голямата загадка. А за едно истинско и успешно разследване са необходими множество умения. Първото, което трябва да усвоите, е стрелбата. Omicron: The Nomad Soul предлага едно разнообразие, което до този момент не бях срещал.

С развитието на интригата действието на играта се сменя непрекъснато. Както си вървите по улиците, играейки по всички правила на добрия куест, изведнъж гледната ви точка ще се смени и от игра в трето лице ще трябва да извадите някое от оръжията си и да започнете битка в стил класически First Person Shooter. Малко след това можете да попаднете в ситуация, в която да покажете уменията си по бойни изкуства и да се пренесете в типична битkaджийска игра, наподобяваща Mortal Combat.

Забавен момент е и това, че за да е в кондиция, вашият човек ще трябва да се храни редовно, да се лекува и придобива нови умения, което говори, че производителите са се постарали да вкарат в играта и RPG-елементи. От друга страна, за да можете да се ориентирате по-бързо в непознатия за вас град, ще трябва да ползвате и странните превозни средства, което пък придава на Omicron съвсем различен облик. Тук съвсем естествено изниква въпросът за управлението на вашия герой. От Eidos са се погрижили за това и не се учудвайте, когато при конфигурирането на контролите попаднете на три менюта: за стрелба, ръкопашен бой и за плуване. Не бива да се плашите от това, тъй като контролите са стандартни, а и няма да ви се наложи управлявайки кола да плувате, стреляте и да се биете по едно и също време.

Играта разполага с изключително интересен интерфейс. На ръката си вашият герой носи миниатюрен компютър с какви ли не функции. Там ще съхранявате адреси, задачи, които трябва да изпълнявате, най-различни документи. С помощта на този компютър ще можете да повикате слайдер (обществения транспорт в Omicron) или да проведете разговор по видеотелефона. Последното е доста неприятно, тъй като освен от красивата



ви съпруга той се ползва и като средство за повикване от вашите шефове. А те обикновено нямат навика да се съобразяват с вашите намерения в момента. Тъй като капацитетът за нещата, които носите в себе си, е ограничен, част от тях можете да оставите на съхранение в система, наподобяваща познатите ви банкомати и при нужда да ги вземете и ползвате.

Omicron: The Nomad Soul е игра, която съчетава в себе си много жанрове. Това е гаранция, че геймъри с най-различни предпочитания ще могат да се насладят на невижданото досега приключение. За това допринасят също загадъчната интрига, чудесната графика, многото анимации, над 220-те минути диалог и не на последно място невероятната музика на Дейвид Бауи. Може да ви прозвучи смело, но ми се струва, че с Omicron Eidos ни показаха бъдещето на компютърните игри.

Владо Георгиев



OPPOSING FORCE

Точно преди година Valve взривиха представите на геймърите за first person shooter със своята феноменална игра Half-Life. За малцината, които са пропуснали оригинала, ще припомня, че в Half-Life поемахте ролята на физика Gordon Freeman, който след един неуспешен експеримент отваря междузвездна врата, през която на Земята нахлуват орди извънземни същества от планетата Xen.

Изключителният успех на Half-Life дойде преди всичко от нестандартните идеи на хората от Valve. За пръв път в 3D-екшън играчът трябваше да решава истински загадки, имаше възможност да се командват пазачите в научния комплекс Black Mesa, а противниците се отличаваха с невиждан до момента изкуствен интелект. Всичко това беше комбинирано с достоен за "Досиетата X" сюжет, невероятен звуков фон и превърна продукта на Valve в може би първия истински интерактивен филм. Естествено признанието не закъсня и Half-Life набързо стана една от най-популярните игри на 1998 г. и получи над 50 награди от компютърни издания по целия свят.

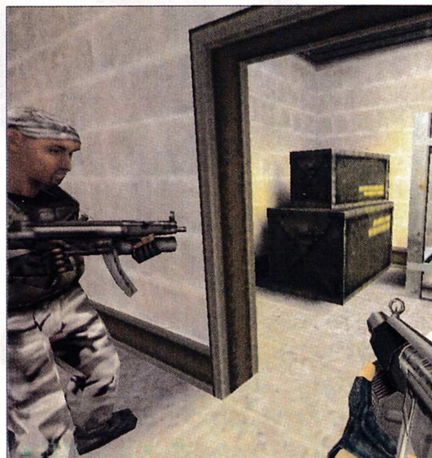
Докато феновете все още чакат някакво официално съобщение за Half-Life 2 (тази игра няма да се появи преди 2001 г.!) естествено последва и дежурният за всяко хитово заглавие mission pack, който бе пуснат на пазара под названието Opposing Force. Той е дело на сравнително неизвестните програмисти от Gearbox, но още отсега мога с чиста съвест да кажа, че по качество не отстъпва по нищо знаменития предшественик, а в някои отношения дори го превъзхожда.



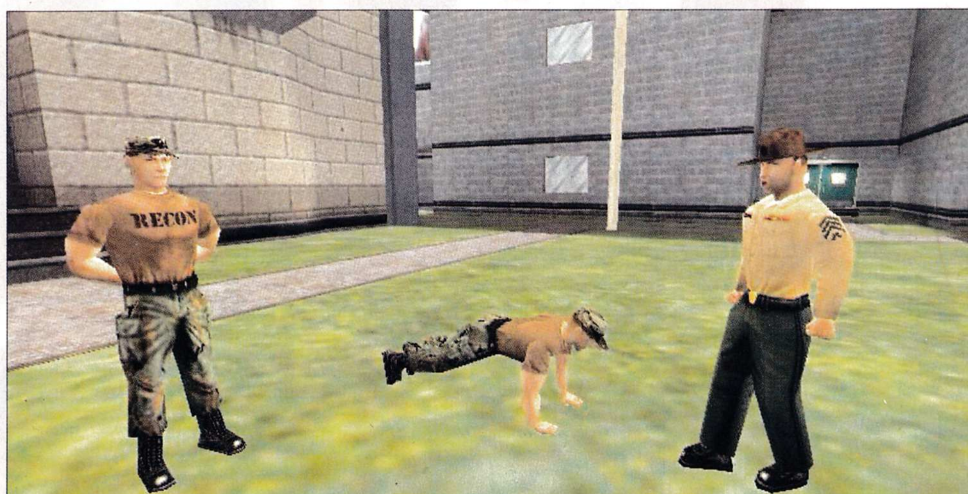
Историята е изключително оригинална

Вие поемате ролята на командоса Adrian Shephard, който е част от бригадата, изпратена в Black Mesa, за да залови и елиминира Gordon Freeman. Операцията обаче не протича според плановете. Малко преди пристигането в научния комплекс вашият хеликоптер е нападнат от извънземни.

Няколко часа по-късно Shephard се събужда в една стая, където освен все още топлите трупове на неговите другари се намира и един учен, който бурно изразява радостта си, че е успял да спаси поне един от войниците. За нещастие всички оръжия в околностите са унищожени при катастрофата, така че Sheppard, подобно на Freeman, трябва да тръгне с голи ръце срещу нашествениците от Xen. Скоро залавянето на Gordon се превръща в третостепенна задача, а цялото внимание се фокусира върху собственото оцеляване и измъкването от ада на полуразрушената Black Mesa. Бързо ще разберете, че правителството е повече от двулично и освен вашата част е изпратило в комплекса и







графика	звук	оценка
78	96	92

3D Shooter

производител

Gearbox / Valve / Sierra
http://www.sierrastudios.com
/games/opposingforce/

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и 2MB Video

елитен отряд, който трябва да избие всичко живо включително и самия Shephard. Дотук спирам с историята, защото иначе рискувам да ви разваля удоволствието от десетките изненади, които са подготвили програмистите, като само ще се задоволя да вметна, че все пак ще срещнете Freeman, а и ще имате възможност да направите няколко екскурзии до Xen.

В самата игра нововъведенията са толкова много, че на практика

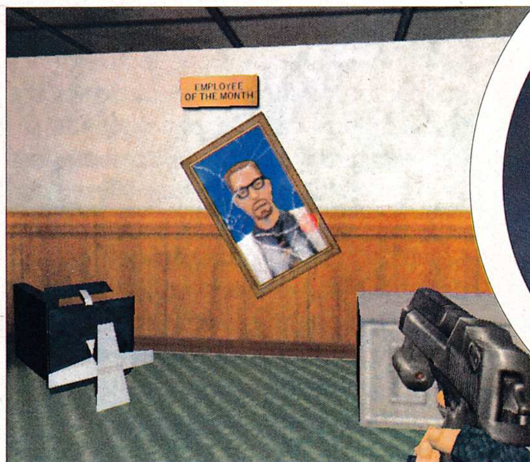
Opposing Force спокойно може да се нарече Half-Life 1²/₃

В Black Mesa и околностите ще срещнете 7-8 нови чудовища от планетата Xen и няколко разновидности на вашите другари. Тук е една от най-любопитните новости в Opposing Force, която е заета директно от multiplayer хита Team Fortress. Сигурно си спомняте пазачите от оригиналния Half-Life, които при задаването на правилни команди можеха да свършат голяма част от черната работа. Тук освен тях ще можете да командвате и три вида командоси. Първите са вашите нормални колеги, които в част от нивата ще ви помагат да се справите с вражеските пълчища. Освен тях ще срещнете и инженери и лекари. Първите се справят идеално с разбиването на заключени и повредени врати, докато вторите могат да лекуват вас и вашите другари. Особено лекарите са от изключително значение, още повече, че при тях няма никакви лимити за възстановяване на здравето. Единствено трябва да ги пазите далеч от активните бойни действия, за да не ги загубите твърде рано.

Въобще е добре да обърнете внимание на тимовата работа и правилното разпределение на задачите между вашите хора, защото иначе особено на по-високите нива на трудност няма да стигнете далеч. Към това трябва задължително да се добавят и елитните чернодрешковци, които имат за задача да довършат прочистването на комплекса от всичко живо – без значение дали става дума за земни хора или извънземни пришълци. Този път те се срещат в три разновидности. Познатите вече от Half-Life, които са въоръжени само с пистолети и лимонки, по-тежък вариант с автомат и снайперисти, които поне според мен са един от най-големите хитове на играта. Като стана дума за снайпери и снайперисти, е редно да се отбележи и внушителното количество нови оръжия. За разлика от всички известни ми до този момент mission pack-ове в Opposing Force няма да срещнете само 1-2 пушкала. От Gearbox са се постарали да задоволят и най-претенциозните фенове.

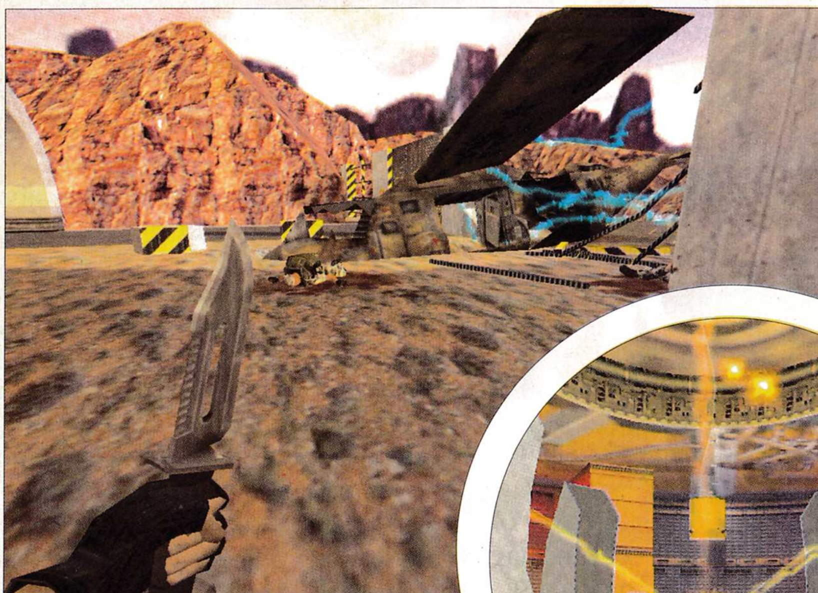
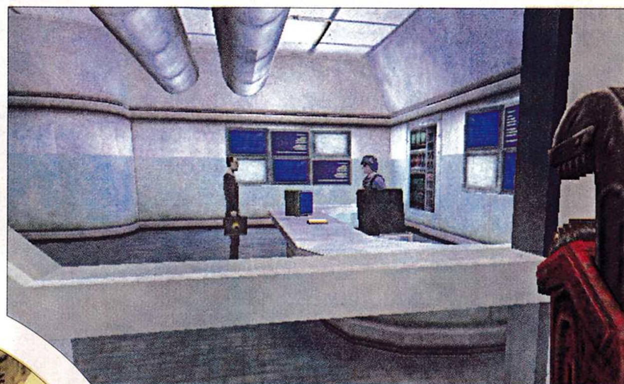
Арсеналът е допълнен с осем оръжия,

които не разочароват. Сред тях е изключително прецизният пистолет Desert Eagle, преносимата картечница M-249 SAW, експерименталното енергийно оръжие Displacer, което е нещо като Half-Life вариант на легендарната BFG9000 и още много други. Особено внимание според мен заслужава така нареченият Barnacle Gun. На практика той е преносим вариант на ог-









ромните пипала, които висяха от таваните в повечето нива на Half-Life. Приложението му в бойни условия е нулево, но за това пък с негова помощ можете да прескачате огромни пропасти или да се катерите по стени. Както вероятно се сещате, на доста места в Opposing Force това ще бъде единственият ви начин за минаване напред.

Внимание заслужава и снайперистката пушка, която ще ви създаде доста ядове, когато се намира в ръцете на противника, но е може би най-ефективното оръжие в цялата игра. На практика повечето противници могат да бъдат убити с един-единствен изстрел и то от безопасно разстояние. Както едва ли е необходимо да подчертавам, самият Shephard също е лесна жертва на вражеските снайперисти, така че при среща с такива ще се наложи да поработите върху стратегията си, за да не се отзовете преждевременно във вечните ловни полета. Друга особеност е, че точно както в оригиналния Half-Life и тук изпитаната от Quake II и повечето от останалите 3D-екшъни тактика "напред с ракетите и божията помощ" не върши никаква работа поне по две причини. Първата е, че ракетите са малко и толкова бавни, че на практика могат да се използват само срещу доста тесен кръг мишени. Втората е, че мунициите за всички видове оръжия са силно ограничени и ако тръгнете да стреляте на воля, съвсем скоро ще си останете по гаечен ключ, а това е доста неприятно изживяване. Въобще продуктът на Gearbox изисква от геймърите много мислене и вероятно няма особено да се хареса на любителите на изпълнените с динамика ракетни партита.

За съжаление графиката на Opposing Force, както може и да се очаква, използва графичната система на Half-Life, която е малко поостаряла и не може реално да се сравнява с актуални продукти като Unreal Tournament. Въпреки това хората от Gearbox са направили направо чудеса особено при моделирането на хората и чудовищата, които изглеждат меко казано страхотно и почти по нищо не отстъпват на могъщата конкуренция от лагера на Unreal, а пък и системните изисквания остават в рамките на разумното, така че дори геймъри с по-скромни компютри няма да имат особени проблеми да се насладят на играта. В областта на звука Half-Life така или иначе продължава да е според мен найдобрата игра и mission pack-ът само затвърждава това впечатление. Трудно може да се намери друго заглавие, при което звуковият фон (особено при наличието на 3D-звукова карта) да създава такава невероятна атмосфера. Просто чувството, че действително сте сред развалините на Black Mesa и отвсякъде ви дебнат зловещи чудовища е пресъздадено по феноменален начин и едва ли в това отношение някога ще бъде направено нещо значително по-добро.

За финал искам на всяка цена да ви препоръчам да не пропускате и тренировъчната мисия, която се състои в база на американската армия. В нея освен с някои нови движения ще се запознаете и с един изключително досаден сержант, който много бързичко ще разсее всякакви илюзии, че американската армия е приятно местенце за хора с вежливи обноски, които се отнасят другарски и с разбиране един към друг :-)

Никола Дърпатов

ALPHA CENTAURI

ALIEN CROSSFIRE





През последните години стана едва ли не традиция за всяка повече или по-малко успешна стратегическа игра след няколко месеца да се появява expansion pack. Това може само да радва заклетите фенове на съответните заглавия, тъй като само няколко нови дребни идеи и нововъведения могат наистина да възкресят една стратегия и да осигурят още доста часове приятна игра. Разбира се, не всеки expansion pack постига успехи от калибъра на Starcraft: Brood War например, но в края на краищата - не всяка фирма е от ранга на Blizzard Entertaiment. Философски погледнато...

С големи усилия на волята успях да преодолея огромното си желание да се впусна в абсолютно безмислено и не на място сложено лирично отклонение, което да напълни душата на моите любими редактори и да ги накара да запеят стари руски романси на четири гласа (шегата настрана, но те и двамата са ми големи фенове). Все пак, особено в късите статии на по една страница май е по-добре човек да кара по същество, защото иначе се получава някакво странно политико-философско есе, което има съвсем малко допирни точки с компютърните игри и здравата логика въобще.

От думи към дела - по същество! Alien Crossfire е първият expansion pack за добре познатата ви игра Alpha Centauri, дело на Брайън Рейнолдс и Сид Майер (обективно погледнато - по-скоро на първия от двамата, но името на Сид в заглавието си е идеалната реклама). Макар че оригиналната игра в никакъв случай не можеше да обере овациите за добра графика и новаторски идеи, тя си остава една от добрите игри в жанра. Аз лично съм я запомнил най-вече със забележителната научнофантастична история и неповторимата атмосфера.

В Alien Crossfire е разработен чисто нов сценарий за човешката одисея в звездната система Алфа Кентавър, със седем нови фракции (ако не сте играли оригинала, сигурно няма да разберете за какво ви говоря, но за съжаление мястото не стига за да преразкажа цялата история). Голямата изненада, е че не всички от тях са човешки –

появяват се и разумни извънземни форми на живот

Съвсем не става въпрос за класическите бели симпатяги с големи черни очи от Досиетата X и Зона 52, които си умират да разфасоват крави и от време на време да подложат някое нещастно човешко същество на мозъчна сонда или генетичен експеримент. Извънземните в Alien Crossfire са древна и мистична раса - the Progenitors (За да разберете как изглеждат, е добре да си представите Бил Гейтс след операция за смяна на пола. Представихме ли си го? Е - те съвсем не изглеждат така). Преди векове те са създали шест гигантски артефакта, наречени Manifolds, като всеки от тях представлява цяла "разумна" планета. Инцидент, наречен Цъфтежа, с такъв Manifold в звездната система Тау Сeti е унищожил десетки звезди и е върнал расата на Прогениторите стотици години назад в еволюцията. Между тях започва кървава война, която ги разделя на две враждуващи фракции. Надзирателите (Caretakers) се стремят да предодвратят следващ Цъфтеж, а Узурпаторите (Usurpers) искат да го предизвикат и да се възползват от получената божествена мощ.

По-съобразителните сигурно са се досетили, че Планетата всъщност представлява един от тези Manifolds, а Цъфтежа не е нищо друго освен преходът към Трансцеденталност, познат ни от първата игра. Така че ви предстои една тежка борба между седем противници, двама от които са извънземни, хванали се взаимно за гушите. Ако решите да играете с тях, ще имате сериозно предимство в сравнение с човешките опоненти, но и си гарантирате един силен противник. Хората пък трябва да се справят както могат, докато извънземните се громят взаимно и дори да се възползват от конфликта между тях. Предвидени са нови сгради, науки, специални проекти, бойни единици и дори фунгални форми на живот като например Fungal Tower, Sealurk и Spore Launcher. Интересни са и технологиите на извънземните, които ви дават много нови възможности.

Но нека не навлизам в детайли, а ви оставя сами да откриете подробностите, около всичките нововъведения в Alien Crossfire. Едно е сигурно - тя предлага още по-комплексен, по-разнообразен и в крайна сметка по-интересен геймплей в сравнение с оригинала. Приятна игра!

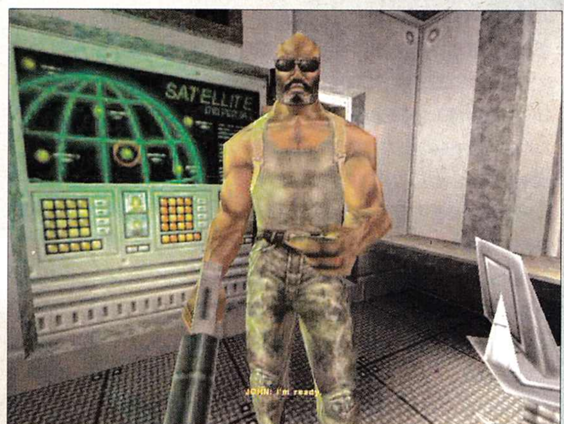
Боян Спасов

SOLDIER OF FORTUNE









Soldiers of Fortune е може би първият триизмерен екшън, който направи своя дебют като безплатна добавка към... нова компютърна мишка. Колкото и нелепо да звучи, демонстрационната OEM-версия на играта се разпространява в комплект със свръхпрецизната мишка BoomSlang Razer и служи за нагледна демонстрация на нейните уникални възможности – разделителна способност от 2000 точки на инч и автоматично регулиране на чувствителността.

Е, надали ще са много хората, които ще си позволят тази скъпа, 67-доларова играчка. За сметка на това тя даде чудесна възможност на геймърското воинство да се запознае с един първокласен 3D-екшън, какъвто безспорно ще се окаже Soldiers of Fortune. Окончателният вариант на играта трябва да се появи на пазара в началото на 2000-та година. Дори и OEM-версията обаче дава достатъчно ясна представа с какво ще си имат работа феновете на пространствената патаклама.

За разлика от повечето клонинги на Doom и Quake, новата игра на Activision и Raven Software не съдържа никакви фантастични или фентъзи елементи. Главният герой не е нито накичен с измислени оръжия космически десантчик, нито брадясал магьосник с чепат жезъл, нито средновековен бабаит, който мирише на мускули и пот. Действието на Soldiers of Fortune се развива в наши дни и е напълно реалистично. То е нещо като 3D-екшън вариант на популярната стратегическа игра Jagged Alliance. Поемаме ролята на командос от частна наемническа организация, която изпълнява деликатни поръчки за американското правителство. Това ще рече, че вашите "войници на съдбата" се появяват там, където армията на Чичо Сам иска, но не може да се намеси. Вашият герой се казва Джон Мълинс и се явява основният изпълнител на тези специални "мокри" поръчки.

Първоначално всичко започва под формата на операция за спасяване на заложници в нюйоркското метро. Полицейските сили за борба с тероризма се оказват безсилни да елиминират похитителите. Налага се вие и вашите хора да вземете нещата в свои ръце. Тръгвате по петите на загадъчна терористична група и нейния брутален предводител Сейбър. В последствие обаче това, което изглежда като най-обикновен терористичен акт, се оказва част от много по-голям заговор, който може да има фатални последици. Докато гоните Сейбър и неговите гангстери, неизвестна организация успява да открадне четири ядрени бойни глави от секретна база в Русия. Смъртоносните заряди се оказват в четири различни точки на земното кълбо. Вашият екип е натоварен със задачката да открие и обезвреди оръжията за масово поразяване.

Интересно е, че създателите на играта са се постарали да проследят и най-новите тенденции в световната политика. Оказва се, че един от ядрените заряди попада не къде да е, а в размирната югославска провинция Косово, където отново се е възцарил хаос и беззаконие. След изтеглянето на натовските умиротворители местните сръбски националисти и Армията за освобождение на Косово отново се хващат за гушите. За ужас на американците югобойците успяват да спипат едната атомна бомба. Нашият герой Джон Мълинс е призван да изтрепе всички югославски и руски командоси, които охраняват разрушителното устройство в мрачно канализационно подземие. Отгоре на всичко се оказва, че сърбите са пленили и един бомбардировач "стелт" и вероятно се канят да го използват за ядрена бомбардировка. Както изглежда, авторите на Soldiers of Fortune много са се впечатлили от факта, че сръбската армия свали един F-117 по време на войната в Югославия :-)

графика	звук	оценка
79	80	82

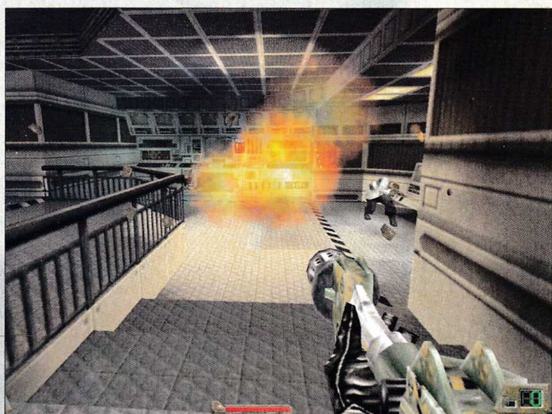
3D екшън

производител

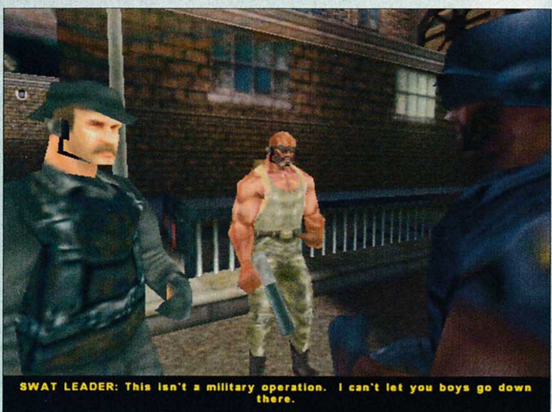
Raven Software / Activision
www.activision.com/games/sof/

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1







Всъщност Soldiers of Fortune е стандартна триизмерна игра с отличен сюжет "а ла екшън-филм", но без много оригинални идеи. Вашият герой Джон Мълинс използва стандартния арсенал от нож, голям и малък пистолет, пушка, десантен автомат и снайперова карабина. Фантастични оръжия тук не присъстват. Слава богу, създателите на тази игра са се съобразили с биологичните възможности на човешкия организъм да носи тежко. Така че ако се готвите да награбите няколко миниатюрни топа и да скачате из нивата като шимпанзе на батут – просто се откажете отсега. :-)

По отношение на графиката Soldiers of Fortune е не лоша, но в никакъв случай не е революционна. И тук е използван разширеният енджин на Quake 2, а качеството на изображението е на ниво Half-Life. Дизайнът на нивата е доста реалистичен и пресъздава мрачната атмосфера на подземните лабиринти, които трябва да обходите. Едно от демонстрационните нива пък ще ви запрати върху вагоните на движещ се с бясна скорост товарен влак, където е скрита една от бомбите... Сериозни подобрения са направени в движенията на героите. Всеки от вашите врагове може да заема повече от 200 различни позиции и пресъздава едно към едно движенията на професионален актьор. Противниците умират по десетки различни начини в зависимост от това в коя част на тялото ги улучите. Доста ефектно е да се види как боец в антирадиационен костюм се пръска, когато простреляте бутилките на гърба му...

В интерес на истината програмистите от Raven Software са се поувлекли на тема "бруталност". Всъщност SoF е не по-малко кървава, да кажем, от двата Blood-а. Няколко секунди след началото на всяка мисия съответното ниво направо се превръща в скотобойна. Със своите изстрели Джон Мълинс съвсем спокойно може да къса ръцете, краката, дори главите на компютърните опоненти. Героят размахва своя командоски нож с умението на майстор-касапин и дори от време на време забърсва съсирената по него кръв.

Ако това ви се струва твърде неприятно, не се тревожете. За хората със слаби нерви, за нежните души и за строгите родители производителите все пак са предвидили опция за изключване на насилието. Аз лично обаче нямам никакво намерение да си изключвам кървавите моменти. Това е все едно да гледаш екшън без сцените с насилие. Така че пуританите да имат да вземат...

Момчил Милев

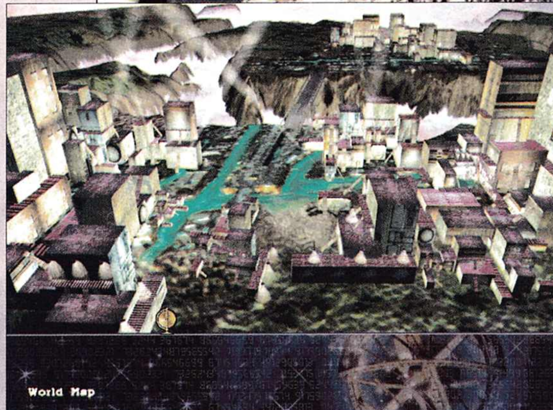
Septerra Core
Legacy of the Creator

Изкуствено създаденият свят Септера представлява седем сферично напластени слоя, свързани с биомеханична ос... Защо и как се е появил той не е ясно, освен че го е създала мистична личност, наречена... Създателя. Всички тайни на този свят се намират в ядрото му и могат да бъдат разкрити с помощта на два ключа. Единственият момент, в който може да се направи това, е когато през 100 години отделните слоеве се наредят така, че континентите им образуват пролом, през който да се просмуче лъч светлина до самото ядро.

Щом има ключове, то е ясно, че има и кой да си ги присвои и да почне да крои жестоки планове за завладяване на света. Това вече е станало веднъж в миналото, когато Гемма (описан като изгонен ангел) решава да си присвои властта с една-единствена цел – да спечели сърцето и душата на богинята на любовта Кира. Синът на Създателя Мърдок успява да го спре. На картинката типът е нарисуван с два меча и два големи овнешки рога на главата. Повярвайте ни, съвсем не се учудихме като ги видяхме, тъй като е под въпрос колко време е прекарала Кира с Гемма, преди Мърдок да я "спаси" ;-). Векове след тази романтична митологична случка се случва нещо подобно. Този път в основата на нещата седи отколешната човешка жажда за власт, която очевидно е присъща и на жителите на Септера. За да разберете по-добре историята обаче, трябва да споменем за стила на играта.

Septerra Core е явно повлияна от японския анимационен жанр anime/manga и може да бъде класифицирана към т.нар. английска манга. Това обаче съвсем не означава, че играта е източна или английска – Valkyrie Studios е американска фирма и в дизайнерския екип се забелязва само едно японско име, което надали е водещо. В самия сюжет и взаимоотношенията на главните герои се виждат явни паралели с основните идеи от японските комикси – полукибернетичните герои и биомеханичният свят са характерни елементи на стила. Така че...





На най-горния, първи слой на Септера живее народът на Избраните, които се смятат за полубогове, преки наследници на Мърдок. Техният император притежава двата ключа към тайните на сърцевината, но не е зъл, жаден за власт тиранин. Всъщност, той е типичният за мангата мъдър владетел, който обаче ще стане жертва на користните подбуди на собствените си родственици. Избраните са разделени на племена и реалната власт над тях притежава не императорът, а отделните лордове.

Един от тях е Лорд Доскиъс, който, уповавайки се на легендата за сърцевината, се провъзгласява за избрания и смята да овладее тайните на Септера. Това е налудничав план, тъй като остават поне 50 години до следващото подходящо подреждане на континентите, а и експедицията до сърцевината съвсем не е безопасен излет. Лорд Доскиъс успява със заговори и конспирации да предизвика размирици и войни на всеки от слоевете, като наред с това се възползва от хаоса и отмъква двата ключа. С напредването на играта той предизвиква изкуствено ускоряване на въртенето на 7-те слоя, застрашавайки стабилността на Септера. Това може да доведе единствено до апокалипсис...

Тази фабула може да ви изглежда нетрадиционна и някак си усложнена, но в действителност тя е съвсем типична за манга стила, като има доста идеи, които са буквално едно към едно задигнати от филмчетата. Причината за тяхната голяма популярност на Запад са дълбоките философски идеи, с които са пропити повечето anime филми. Дори в тях да се представят до болка познатите

графика	звук	оценка
80	70	81

RPG / английска манга

производител

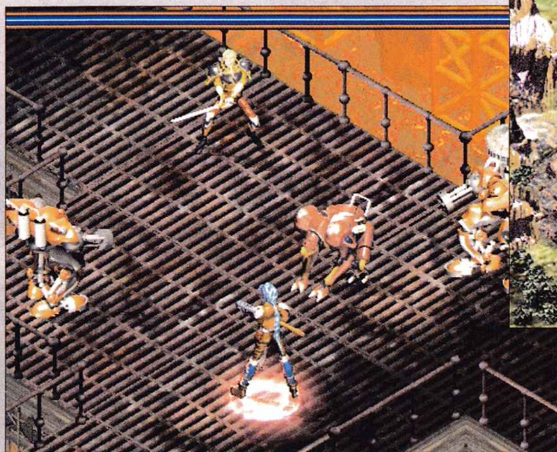
Valkyrie Studios/Monolith
www.lith.com/septerra

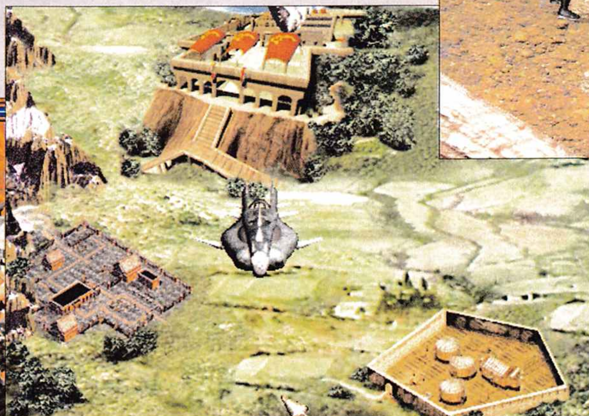
изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 4x CD-ROM

борби между добрите и лошите, и едните, и другите си имат силни основания и са представени като сложни образи, а не като безмозъчни фигури с неясни цели. Друга характерна черта на манга филмите е, че главните герои твърде често са жени или най-общо казано женският образ има силно присъствие в сюжетната линия.

Septerra Core също не прави изключение в това отношение. Вашата героиня се казва Мая и живее на втория слой. Още от малка тя е останала сирак и се прехранва, претърсвайки боклуците, изхвърлени от по-горния слой. Заедно с киберпънкаря Граб и неговия робот Рънер (Георги: ей, ама много мразя като си кръщават героите Бегач или Ключ) тя първа забелязва корабите на Избраните и неусетно се забърква в събития, за които не би могла да си помисли.







Оттук нататък мадамата е изцяло във ваши ръце (...) и ще трябва да съумеете да я опазите от всичките злини, пръснати из 7-те слоя. Играта е реализирана като RPG, макар и да няма претенции да конкурира тежката артилерия в жанра. Като сложност се нарежда малко над Silver, но е далече от hardcore игри като Might & Magic. За да я изиграете от началото до края, ще ви трябва доста време. Интересно хрумване е това, че към Save Game менюто има и часовник, отчитащ игровото време до момента и играта доказва, че определено ще имате с какво да се занимавате поне седмица (50 игрални часа според нас). Като недостатък може да се посочи това, че в началото историята се развива съвсем линейно и се разклонява чак след 15-я час игра, а никога не е приятно съдбата да влече героя ви по релси.

Мая не е сама в многобройните си разходки и благодарение на невинната си почти детска физиономия, бързо си намира верни спътници. В даден момент заедно с нея могат да бъдат най-много още двама, докато другите я изчакват някъде. Придобитият опит след определено приключение се дава на всички, дори на тези, които не присъстват в момента (явно засядат на по чашка топло мляко и си обсъждат преживелиците). Ето защо, няма опасност от тотално отслабване на някой от героите към края на играта -

всички растат и цъфтят с еднаква скорост

Разбира се, трябва да споменем и основното рекламно лице на играта (че и тяло, че и ... мда-а-а-а...) – една мадама с дълга руса коса, извяяна в странна форма, която носи името Led и си има кибернетични крака и гигантски гаечен ключ, с който маризи противниците си. Кой знае защо точно тя се подвизава на повечето плакати и рекламни материали за играта, а Мая и останалите и приятелчета остават някъде на заден план.

Както във всяка ролева игра, така и тук, всеки от персонажите си има персонални показатели, които му определят способностите. Някои са по-специализирани в магията, други са по-бързи, а трети имат чудесни бойни умения. Когато екипирате героите си, имате възможност по един или друг начин да промените тези показатели. Например тежката броня предпазва от неочаквани удари, но за сметка на това намалява мобилността на този, който си я е навлякъл. Освен това всеки герой има един свободен слот, в който да нахлузите какъвто ви душа иска магически талисман.



Предметите, с които се екипирате, намирате на най-неочаквани места или просто купувате от многобройните магазини. Можете да опитате и да крадете – ако ви хванат на местопрестъплението, няма да попаднете в затвора, а просто ще бъдете "наказани" с по-високи цени или пък търговецът ще откаже да води какъвто и да е бизнес с вас. Факт е, че не можете да променяте основното оръжие на героите, но това не е болка за умиране поради особената система за водене на битките (е, ако ви се мре – давайте... всеки повод е добър за подобен случай).

В играта няма особена разлика между далекобойните (огнестрелни) оръжия и тези за близък бой, тъй като Septerra Core има единствения по рода си начин за ступване на лошите. Когато се стигне до мелето, героите подскокват като треснати и се позиционират в



странни хореографски пози тук-там по екрана. Не можете да ги разполагате и за това често ще останете учудени от това къде застават, но де факто конкретната им позиция не е от фатално значение за самата битка.

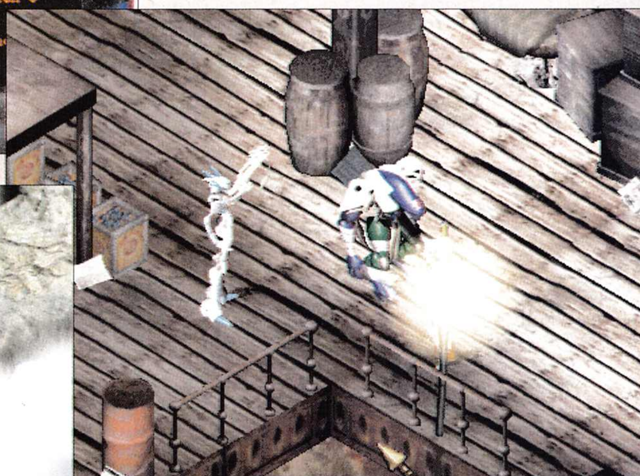
Всеки герой има по няколко атаки (в началото – 3, по-натътък – до 9) с различна сила, като за по-силните атаки е необходимо да изчакате повече време, за да съберете достатъчно енергия. Можете да атакувате абсолютно всеки опонент, като конкретното му разположение е без значение – вашият герой просто ще скочи до душманина, ще го хлопне по главата и ще се върне на мястото си.

Когато вашите типове натрупат достатъчно опит или пък се екипират подобаващо, те ще получат и нови спец-атаки, които обаче изискват магическа (core) енергия.

Другото приложение на тази енергия е чрез т.нар. fate cards, които са аналог на магиите в останалите игри. На всяка карта съответства някаква магия, като чрез комбиниране на две или три карти се получава нова... Звучи малко сложно, но всъщност няма никаква практическа разлика между тези карти и класическите RPG-магии.







Тази система на водене на битки със сигурност може да се нарече "алтернативна", макар и изобщо да не се доближава до реалността. Независимо дали ви допада или не ще трябва все пак да свикнете с това, тъй като битките заемат почти 2/3 от цялата игра.

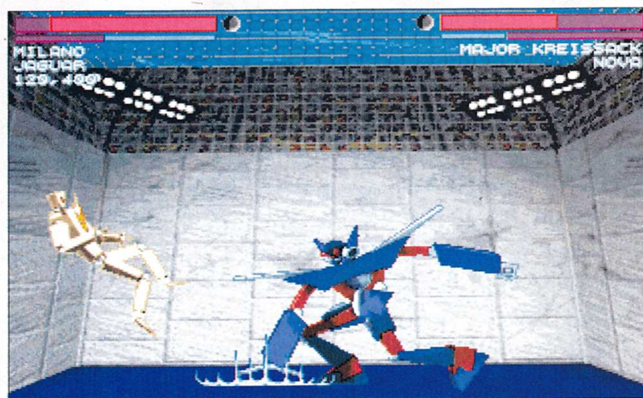
Босовете са доста оригинални и често трябва да бъдат утрепани по нестандартен начин, т.е. – като им използвате слабите места или атакувайки нещо, което на пръв поглед съвсем не изглежда агресивно или най-малкото достойно за атака. В началото е абсурд да умрете, но по-нататък нещата загрубяват, а има и битки, които продължават и по половин час (бля...). За щастие в играта има и доста приключенски елементи, свързани със събиране и използване на предмети, а и достатъчно разговори и сюжетни плетеници, които я правят нещо по-дълбоко от елементарния каруцарски екшън.

Всъщност за самия сюжет могат да се кажат само добри думи, тъй като авторите доста са се постарали да не скучаете и геймплеят непрекъснато се разнообразява и подслажда с интриги, политика, злодейства, геройства и въобще – всичко, характерно за Anime.

Като цяло Septerra Core е много добра игра с малко недостатъци, която е достойно дебютно заглавие на Valkyrie Studios. Щеше да е по-добре, ако лицата на NPC-тата не се повтаряха толкова често или ако анимираните магии можеха да се изключат (в началото те изглеждат внушителни, но бързо започват да дразнят), но това са дреболии, които не развалят цялостното добро впечатление от играта.

Боян Спасов и Георги Пенков

ONE MUST FALL 2097









Годината е 2097. Правителствата са кукли в ръцете на мултинационалните компании, а една от тях дърпа конците на цялото шоу, защото държи монопола върху космическите пътувания и производството на охранителна и бойна техника, а именно – огромни роботи, управлявани чрез неврална връзка от отделни хора, наречени пилоти. Самото име на компанията – WAR или World Aeronautics and Robotics (види се, че създателите на MAX и SCARS не са били първите, които редят хитри словосъчетания, само и само заглавията им да придобият по-комерсиален вид) – не бива да ви навява някакви асоциации с война, защото единственото, което искат хуманистите от WAR, е вечен мир и щастие, както и народите да просперират под тяхното мъдро управление.

На дневен ред е колонизирането на Ганимед (една от луните на Юпитер) и компанията се нуждае от свой представител да го "наглежда". Бордът на директорите решава, че кандидатите за работата, бидейки еднакво квалифицирани, ще се бият за нея (така се уреждат нещата в цивилизования свят)!

И ако все още сред вас има такива, които се чудят дали One Must Fall 2097 (за по-кратко OMF) не е случайно 3D-екшън или пък стратегия, нека ги изведа от заблуждението – OMF си е чиста 2D-биткаджийска игра, създадена още по времето, когато властваха добрите стари 486-ци. Естествено вие влизате в ролята на един от персонажите, борещи се за директорския пост, избирате робот (няма да се биете с голи ръце, я – може да вземе да ви се омачка костюмът) и се впускате в люта битка.

Силата, бързината и издръжливостта на робота ви зависи пряко от съответните характеристики на пилота, който сте предпочели. Самите роботи варират от бойни машини до такива, които идват направо от рудниците на затънтена миньорска колония, но това не означава, че първите имат някакво преимущество в битките – силните и слаби страни на всеки един са добре балансирани и е адски трудно да бъде определен фаворит, макар че, сигурен съм, всеки фен на OMF си е имал любимец, с който се е чувствал непобедим.

Опитен играч се среща с големия зъл бос след 10-минутна патаклама, затова пък далеч по-продължителна и интересна е играта, ако се включите в поредицата турнири, провеждани на Земята, като създадете за целта собствен пилот, който в началото е съвсем неопитен, но след като понатрупа парици от победи в битките може да заплати усъвършенстването на уменията си, както и да накупи един куп брони и други джаджи, с които да оборудва робота си. После може да го изтъргува за друг, който му допада повече, та дори и за огромния звяр на шефа. Друга отличителна черта на OMF са интерактивните арени – можете да се биете посред огнена пещ, електроцентрала, пустиня, където разни бойни самолети провеждат учение.

Интересно са наименовани и нивата на трудност – алуминиево, желязно, стоманено и heavy metal (поздрав за всички металисти!). Само не си мислете, че избирайки последното, роботите ще затанцуват под звуците на "I'm a Robot Man" на Scorpions :-). Като стана дума за музика, трябва да отбележа, че и в това отношение играта бе изпипана много добре – електронната музика бе в стила на Manga филмчетата, а звуковите ефекти (като светкавици) и днес звучат поразяващо.

И макар OMF не може да се сравнява по популярност с именитите събратя от жанра, тя стана хит, и то какъв – създателят ѝ, Роб Елам, писа цели пет месеца patch за игра в мрежа и по модем, след което започна работа по OMF2 и продължи по нея въпреки това, че напусна Epic Megagames, които по това време създаваха Unreal. За многобройните фенове мога да кажа само едно – голямото (5-годишно) чакане на OMF2 е към края си!

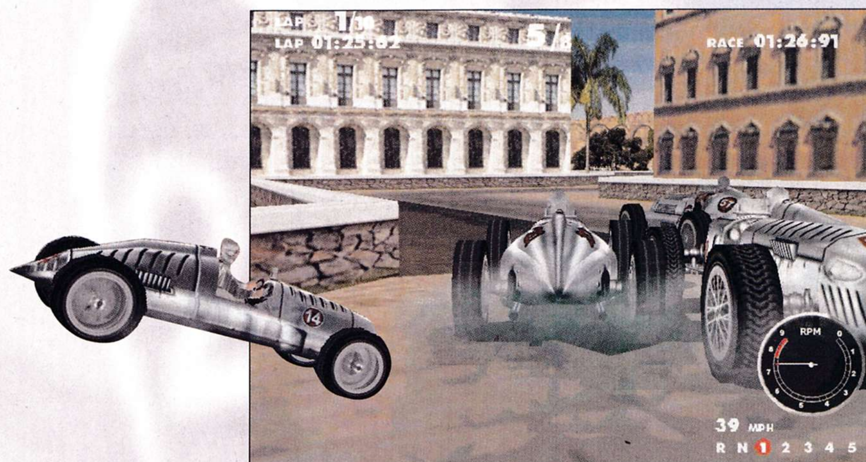
Добрин Йорданов

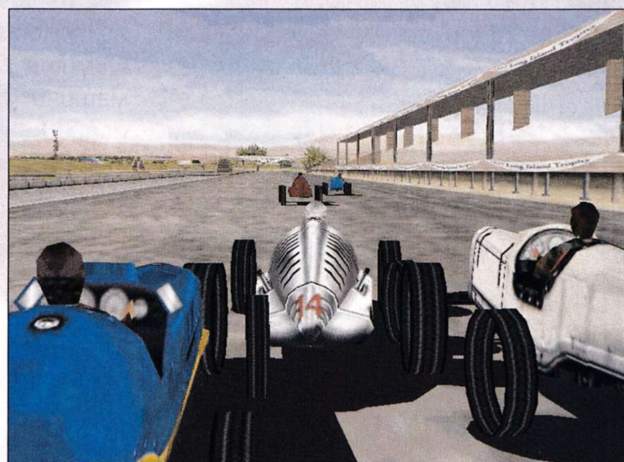
THE SPIRIT OF SPEED

В света на компютърните състезания с автомобили разнообразието е изключително голямо. Най-различни производители се надпреварват да ни изненадват с вариации на тази тема, но не са много тези, които произвеждат ретроралита. Миналата година на пазара се появи творението на Papyrus – Grand Prix Legends и предизвика у почитателите на компютърните автомобилни състезания доста смесени чувства. Причината за това се състоеше най-вече в прекаления реализъм, който отблъсна много бързо по-неопитните в света на виртуалните надпревари с автомобили.

Съвсем наскоро бял свят видя Spirit Of Speed 1937, произведена от Broadsword Interactive. Както в Grand Prix Legends, така и тук, става въпрос за пресъздаване на пистовите автомобилни състезания – предшественици на съвременната Формула 1, а разликата е, че действието се развива през 30-те години. За незапознатите с историята на автомобилните състезания ще си позволя да спомена някои паметни за този така популярен спорт дати и събития. Grand Prix – състезанията започват през 1906 година със стокилометровото трасе край Льо Ман – Франция. От стартиралите 32 автомобила до финала стигат само 11. По това време скоростите вече са надхвърляли 150 километра в час и почти всяко състезание е било съпроводено с множество инциденти, тъй като обикновено са се провеждали в населени места и междуградски пътища. Няколко години по-късно в Обединеното кралство узрява идеята тези състезания да се прехвърлят на специално конструирани за целта писти. Това бавно започва да се възприема на други места из Европа, а по-късно и в Щатите. Независимо от липсата на телевизия тези спортни събития са се радвали на огромна популярност. В тази връзка ще спомена, че през 1925 година надпреварата в Монца – Италия е била наблюдавана от над 100 000 души! В тези времена Grand Prix-състезанията са били въпрос не толкова на реклама и наградни фондове, а най-вече на национален престиж и достойнство. Може би това е и една от причините пилотите от тези години да останат завинаги в историята и да имат имиджа на герои, а не на рекламни лица на една или друга стока.

Spirit Of Speed 1937 е посветена на паметната за автомобилния спорт 1937 година. Това е най-силната година в предвоенната история на автомобилните състезания. Тогава Mercedes построяват W125, развиваща невероятните 200 мили в час. Нейните технически характеристики остават ненадминати до 1960 година.





графика	звук	оценка
57	63	58

ретро рали

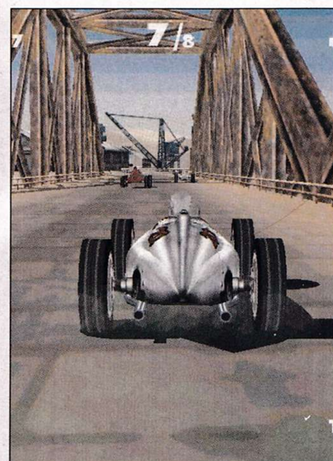
производител

Broadword Interactive
www.spiritifspeed1937.com

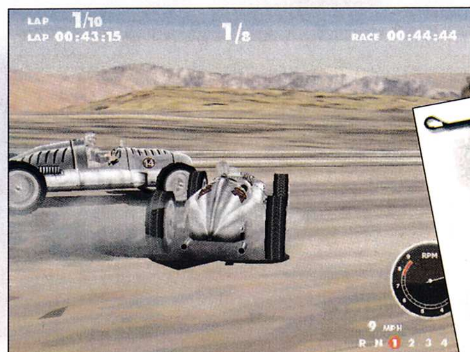
изисквания

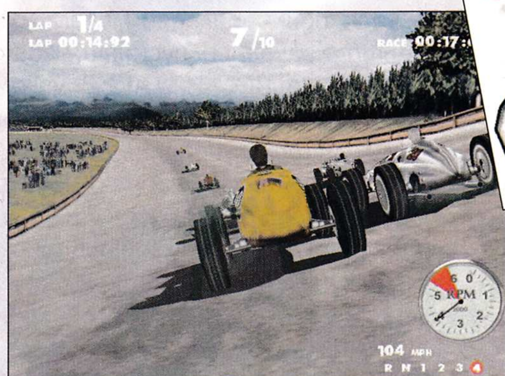
Pentium 233
32 MB RAM и 4MB 3D Video





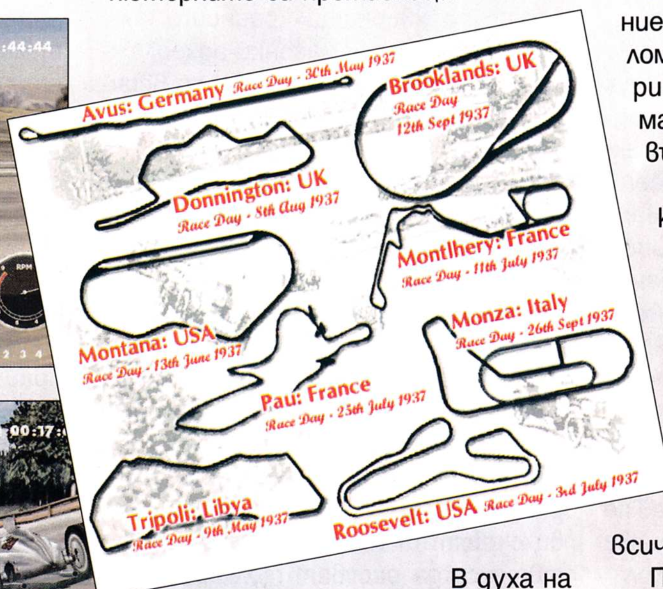








Авторите от Broadsword Interactive очевидно са се поучили от горчивия опит на Papyrus и напълно са загърбили идеята за максимално близко до реалността симулиране на ретроавтомобилите. В Spirit Of Speed не се налага да имате сериозни познания върху устройството на автомобилите, но за сметка на това авторите до голяма степен са запазили основните специфики на управлението на тогавашните състезателни автомобили. А те са доста бързи, но за сметка на това трудно управляеми. Това се усеща още на първия завой, в който трябва да влезете с определена скорост и много точна траектория, защото в противен случай ще се забиете в мантинелата. Независимо от това играта се усвоява бързо и лесно, а ако изберете най-ниското ниво на трудност, едва ли ще имате особени проблеми, за да победите компютърните си противници.



В духа на играта са и пистите, по които ще имате възможност да премерите сили с легендарните пилоти и техните автомобили. Трасетата са общо 9 на брой, между тях са съществуващите и в наши дни – Монца и Донингтън. Всяко от тях се различава по множество показатели – вид на настилката, дължина, различни по брой и степен на трудност завои, виражи, наклон, посока на движение и други. Трябва да прилагате различна стратегия за всяка от тях, а това зависи и от автомобила, с който ще участвате в надпреварата.

А автомобилите са общо 15. Италианските са моделите на Alfa Romeo (P3, Bimotore и 12C) и на Buggati (35B и 59). Немските са Mercedes Benz (125 и 154) и Auto Union (C и D). Американското представяне е с четири автомобила: Bonner Special, Duesenberg, Miller и Watson Flyer, а английското с Era Remus и Napler Railton. За всеки от автомобилите са дадени най-общи технически данни, като максимална скорост, кубатура на двигателя, мощност, обороти, тегло и вид на скоростната кутия. Разликите дори и в най-общите технически характеристики са толкова големи, че още на пръв поглед може да се прецени кои са единствените три автомобила, с които можете да постигнете нещо смислено. Това са Alfa Romeo – Bimotore, Auto Union C и Mercedes 154. Всички останали са доста далеч от тях и само за сравнение ще посоча, че Alfa Romeo – Bimotore е в състояние да развие скорост над 330 километра в час, докато при американските и английските модели максималната скорост не надхвърля 260 км/ч.

Дизайнерите не са вложили кой знае колко фантазия при измислянето на варианти за игра и по тази причина възможностите са три. Ако изберете режим на игра Single Race, ще можете да състезавате с кола по ваш избор по различните писти. В Championship ще преминете през цялата поредица от състезания по всички трасета.

По-интересен и нестандартен вариант е Scenario. Това са отделни състезания, в които ще трябва да постигнете определена цел, която не винаги е класирането на първо място. Например първият сценарий се състои в това да успеете да финиширате между първите четирима на състезание по немската писта AVUS, като за целта използвате възможностите на новата Alfa Romeo – Bimotore.

Най-големият недостатък на иначе добре замислената игра е графиката. Максималната разделителна способност е 800/600, колите са изключително ръбести, без почти никакви анимирани детайли. Пистите са постни и грубо оформени, в убити сивкави цветове и по нищо не става ясно откъде са дошли високите системни изисквания на това ретрорали.

Независимо от това Spirit Of Speed 1937 е едно от малкото заглавия, които ни връщат в зората на Формула 1 и по тази причина със сигурност би представлявала интерес за тези, които са запалени по компютърните автомобилни състезания.

Владо Георгиев

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE



Кой казва, че за PC нямало добри jump'n'run игри? Вярно, че жанрът не е сред най-касовите и че подобните заглавия за различните конзоли са невъобразимо повече на брой, но игри като Rayman 2 доказват, че дори тук домашното PC съвсем не е за подценяване. Играта ми допадна изключително много, тоест – пригответе се да слушате доста похвали за френската фирма-производител Ubisoft, а ако не понасяте писания от такъв род и си падате единствено по черната критика или пък просто мразите junp'n'run-производните игри – в такъв случай вместо да четете тази статия вървете да изиграете една партия на The Edge или респективно – The Hunters. Чудно, как не ви омръзва все едно и също...

Първото, с което ме грабна Rayman 2, бе страхотната шарена, галеща окото, триизмерна графика. Първата част на играта си бе чистокръвно 2D-екшънче, което заслужено обра всички възможни похвали за графика, тъй като показваше невиждани дотогава ефекти и толкова щури цветови палитри, че можеше визуално да впечатли дори мъртва къртица (добра аналогия, може дори да я публикуват в рубриката "проблясъци" на в-к "24 часа"!). За мен Rayman и досега си остава еталон в двуизмерната графика, затова бях приятно изненадан от факта, че Ubisoft успяха благополучно да пренесат този невероятен графичен фойерверк в три измерения.

Но ако сте от хората, които си падат по хвърчащи крайници, кървави фонтани и амазонки-археоложки, стрелящи с два пищова по всичко що се движи, ще останете дълбоко разочаровани, защото в Rayman 2 такива работи няма. И по най-тъмните кьошета да се завирате да търсите археоложки – пак няма да намерите! Защото стандартните методи за впечатляване на аудиторията, като еротика и насилие, не се харесват на французите от UbiSoft, независимо от историческите постижения на техния народ в тези две категории. Вместо това те направо ще ви скрият шапката със способностите си да рисуват толкова пъстри и жизнерадостни триизмерни пейзажи, гарнирани със съответните идиотско-симпатични герои и несиметрични сгради с карикатурно изкривени пропорции.

Без съмнение авторите са се постарали в играта да няма нито едно мрачна, депресиращо или потискащо ниво, така че дори когато се намирате в "Пещерата на лошите сънища" или "Блатата на пробуждането", ще се чувствате сякаш сте на екскурзия в Дисниленд. Естествено този графичен стил няма да се понрави на всекиго и много играчи ще го определят дори като "лигав" или "детски", но поне на мен ми е дошло до гуша от тъмните лабиринти в другите игри, в които нищо не можете да видите без гама-корекция, и пълчищата вампири, археоложки, служители на Microsoft и тем подобни страхотии, които ви дебнат зад всеки ъгъл в същите тези "други игри".

Луд на шаренко се радва!

От голямо значение е и фактът, че графичният енджин на Rayman 2 съвсем не натоварва до крайност машината ви и няма да ви е необходим последен модел 3D-ускорител, за да си пуснете играта (макар че ВСЕ НЯКАКЪВ ускорител ви трябва – поне едно Voodoo1 или друга подобна антика). Играта няма претенции да смята суперсложни светлини, сенки или герои, съставени от стотици полигони и доказва, че това съвсем не е единственият начин да се прави ефектна графика. Въображението на художниците от Ubisoft е нещо, което не се съдържа и в найсъвършения енджин и прекрасният резултат вече е налице – и то без да се налага да тичате до магазина за ъпгрейд, та да си подкарате новата игричка.

Но аз така фанатично започнах да хваля графиката, че съвсем щях да забравя да похваля и останалите добродетели на Rayman 2. В много други подобни заглавия игра-

графика	звук	оценка
90	75	91

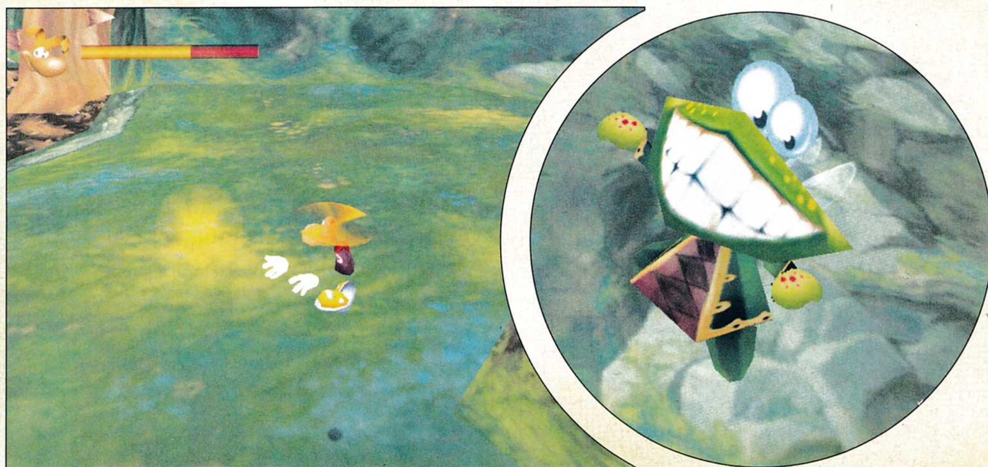
3D jum'n'run

производител

Ubi Soft Entertaiment
www.rayman2.com

изисквания

P 133 32 MB RAM DirectX 6.1+ 3D Video





чът през цялото време се бори с безкрайни поредици еднотипни нива, като за някаква смислена история или развитие на сюжета въобще не може да става и дума. Е, в Rayman 2 нещата изглеждат съвсем различно – през цялото време сте наясно с въпроса "Кой съм и за какво се боря", всяко следващо ниво изглежда съвсем различно в сравнение с предишното, а многобройните cut-сцени, реализирани директно с енджина на играта, внасят приятно разнообразие и ви помагат да проследите по-добре историята. А тя звучи горе-долу така:

Прекрасният свят на Реймън е превзет от кошмара на софтуерните производители и разпространители –

софтуерните пирати!

Това, разбира се, беше шега, пиратите в играта са си най-обикновени, класически полукибернетични корсари с летящи кораби и всякакви други екстри. Все пак съм абсолютно убеден, че подобна мисъл е минала през главата на момчетата в Ubisoft, когато са правили Rayman 2. Точно затова пиратите са изобразени като възможно най-нескопосаните, тъпи, карикатурни отрепки, които просто ви доставя удоволствие да избивате по всевъзможни начини. Художниците са успели да вложат всичката си професионална злоба, която са акумулирали в течение на годините към "крадците на интелектуална собственост" в образа на лидера на пиратската пасмина – Razorbeard, който прилича на прегазен от валяк паток с подострен клюн. Та срещу този нелеп архи-злодей ще трябва да се изправи нашият герой Rayman и съответно да му разкаже играта по всички правила на хепиенда. Само че в момента той е малко затруднен да стори това, тъй като гние в зандана на един от пиратските кораби и е загубил всичките си магически способности. За щастие на сцената се появява неговият приятел Globox и успява да го измъкне от тъмницата. Оттук нататък съдбата на света е във вашите ръце (както обикновено). Rayman трябва да събере колкото се може повече от първичната енергия на своя свят, която в играта е изобразена чрез т.нар. yellow lums (нещо като жълти сърца с крилца). Напредвайки в играта той трябва да освободи и всичките пленници, които са в ръцете на пиратите, включително и много от своите приятели. Една след друга ще се възстановят и всичките ви магически способности. В крайна сметка ще разберете, че преди да се изправите срещу Razorbeard трябва да откриете и четири мистични маски, които да събудят духа на вашата земя – странно същество с много дълги ръце и крака.

Всъщност всички същества в тази игра са странни – самият Rayman прилича на син домат с пионерска връзка и изографисана буква О върху него и свободно левитиращи във въздуха ръце, крака и глава. Globox е тромаво синьо създание, което гледа много смешно и има ценната способност да предизвиква дъжд чрез ритуални песнопения (постига почти същия ефект, както когато решите да измиете колата). Феята Ли е женската героиня в играта и представлява странно същество със синя коса, зелено червило, заострени уши и татуировки по цялото тяло. Ще се сприятелите също така и с блатен дракон, кит, гигантско жълто чудовище и още много други екзотични създания.

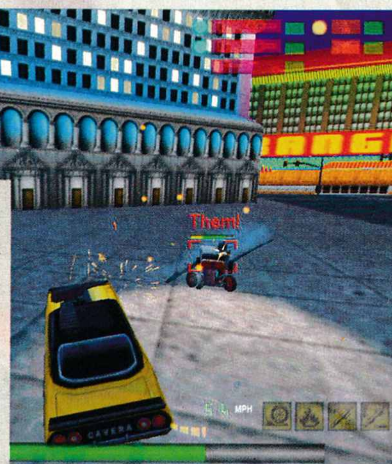
Самата игра е голям купон, като за управлението на героя се препоръчва геймпад, но и с клавиатурата можете да се справите достатъчно добре. Щеше да е по-добре, ако имаше предвиден и вариант за ротационно управление на героя, но нека не издребняваме (повечето 3D-jump'n'run-ове са с аналогично дирекционално управление). Единственото безумие в цялата игра са т.нар. бонус нива, които представляват някакво надбягване, като се предполага да потрошите пръстите си и няколко клавиатури, за да спечелите което и да е от тях. Но иначе всичко в играта е на ниво – сюжет, геймплей, интерфейс, графика и звук.

Честно казано, поне аз не знам какво повече може да се иска от една jump'n'run игра. Досега французите имат три фундаментални за цялото човечество постижения и открития: Френската Целувка, Айфеловата кула и Rayman 2.

Боян Спасов



INTERSTATE '82





През 1997 година Activision издадоха една колкото банална, толкова и оригинална като сюжет и геймплей игра. Тази игра се казваше Interstate'76 и в нея зад волана на екзотични американски возила от 70-те години, окичени с всевъзможни пушкала, трябваше да разбивате противниците си. На следващата година производителите зарадваха феновете с нова 3D-ускорена версия, която беше наречена Interstate'76 – Arsenal. Тя не успя да постигне успеха на оригинала и причините за това бяха найвече в изключително слабото AI на компютърните противници и поддръжката само на 3DFx видеоускорители. Независимо от това Activision преди около месец пуснаха на пазара поредното издание, наречено Interstate'82. Както можете да се досетите от заглавието, този път ще се пренесем в странния свят на 80-те години, когато Щатите са в тотална криза и автомобилният тероризъм е достигнал своя връх. Главният герой от първата част – Groove, вече го няма и сега ще трябва да се вживеете в ролята на неговия партньор Taurus. Вашата задача е отново да се впуснете в безкрайни битки с конкуренцията и странни агенти от тайните служби, както и да откриете какво точно се е случило с Groove.

Някои геймърски издания определят жанрово тази игра като симулация, но след като имах възможността да я пробвам, мога категорично да кажа, че истината, поне такава, каквато я видях и усетих, е малко по-друга. Вярно е, че различните возила освен по своите габарити се отличават и по максималната скорост, която развиват. Разлики между машините могат да бъдат открити и във времето, необходимо за развиване на определена скорост. По подобен начин стоят нещата и със стабилността при движението им. Но едва ли може да се определи като симулация игра, в която тежка верижна земекопна машина развива скорости от порядъка на 80 километра в час. Подобно е положението и при различните настилки на пътя. В Interstate'82 няма никакво значение дали карате върху трева, асфалт, бетон или пясък – колата остава със същата маневреност и подвижност. Колкото и странно да ви прозвучи, дори преминаването през най-различни водни площи не оказва абсолютно никакво влияние върху движението на автомобила. Ако към това прибавим и феноменалното количество оръжия от всякакъв вид, с които са въоръжени колите и фактът, че дори количка за голф устоява на 5-6 изстрела от упор с малокалибрено оръдие, става повече от ясно, че Interstate'82 е всичко друго, но не и симулация.

Голямата новост в третото издание на Interstate е възможността да излезете от колата и да се пробвате срещу оборудваните с тежки оръжия МПС-та. Не че ще имате кой знае какъв шанс срещу тях, но така или иначе това се прави само при положение, че автомобилът ви е със сериозни повреди и всеки момент ще избухне в пламъци. За щастие по някои от пистите има места, където можете да се изкачите или прикриете, така че да не могат да ви прегазят, но това обикновено трае в найдобрия случай няколко минути, през които ще можете да се насладите на кипящата битка с едно мизерно пистолетче в ръка.

Каквото и да се опитам да кажа за Interstate'82, нещата винаги опират до две неща: оръжия и автомобили. Ако започна с автомобилите, трябва задължително да спомена цифрата 33. Това е броят на возилата, които авторите от Activision са подготвили. Те са разделени в няколко категории според габаритите си. В първата група на компактните автомобили влизат коли, които се отличават с по-голяма маневреност, но и с по-слаби бойни възможности. Към категорията на колите от среден клас спа-



графика	звук	оценка
78	77	71

екшън-рали

производител

Activision
www.activicin.com/games/i82
Pentium 200

изисквания

P233,
32 MB RAM, 4MB 3D Video









дат сравнително балансираните като скорост, повратливост и въоръжение. В следващия клас влизат пикапи и въобще возила, които са с по-голяма маса, възможност за по-тежки оръжия, но в този случай ще се наложи да свиквате с по-трудното управление и бавното набиране на скорост. Най-страховитата, но и най-уязвимата група от бойни машини е наречена “камиони/други”. Името е достатъчно красноречиво, но все пак ще поясня, че освен камиони в нея има също така автобуси и интересни като вид и въоръжение тежки строителни машини. Както може да се предполага, тези машини са изключително тромави и в зависимост от трасето, по което играете, лесно могат да станат жертва дори и на някое автомобилче от най-леката категория.

В Interstate’82 ще разполагаме 25 различни като предназначение и начин на действие оръжия. За разлика от класическите автомобилни стрелялки тук оръжията не се делят по стандартния начин на отбранителни и нападателни. Арсеналът, с който можете да се въоръжите и да трепете до насита, е изключително разнообразен. В него влизат леки и тежки картечници, различни по калибър оръдия, самонасочващи се ракети, огнехвъргачки, харпуни, лазерни, електромагнитни и какви ли не още причудливи инструменти за разрушение.

Интересното е, че авторите са успели добре да балансират поразяващото действие, точността и количеството боеприпаси за различните оръжия, които можете да носите. Така няма да срещнете въоръжен до зъби гад, който да ви размаже с един удар. Това пък от своя страна е гаранция за интересни и продължителни битки в мрежа. Това, че споменавам игра в мрежа, не е случайно, тъй като голямото удоволствие в Interstate’82 е да се изправите не срещу посредствения AI на компютърните ви противници, а срещу истински хора.

Възможностите за различни настройки са най-разнообразни. Може да се променя външният вид на автомобилите като използвате за това приложените скинове, а ако те не отговарят на вкуса ви, можете да свалите такива от сайтове на почитатели или пък да създадете с помощта на предпочитана от вас графична програма. Авторите са предвидили също така възможност да променяте AI-то на противниците, но не разчитайте много на това.

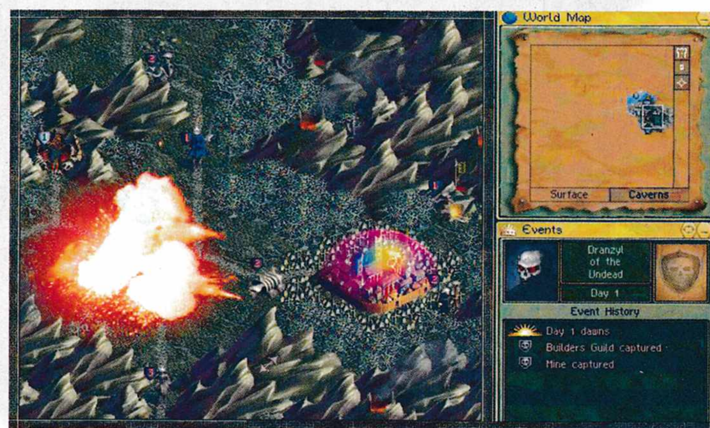
Interstate’82 можете да играете в няколко варианта. Ако се сблъсквате за първи път с тази игра, не би било зле да се възползвате от възможността да потренираме, тъй като ако използваме за контрол клавиатура, ще ви се наложи да използвате повече от 30 клавиша, което предполага, че все пак ще трябва да знаете кой за какво служи и в какви ситуации се използва. След като сметнете, че вече сте готови за бойни подвизи можете да се отдадете на single player мисиите или да се пробвате в локална мрежа и през Интернет срещу реални противници.

Продуктът на Activision предлага сравнително добро забавление, което не блести с особена оригиналност, бомбастична графика или впечатляващ звук, но определено би допаднала на почитателите на игри от типа на Breackneck и Carmageddon.

Владо Георгиев

AGE OF WONDERS





В един от миналогодишните броеве на PC Mania в рубриката "ретро" бяхме представили класическата стратегия Master of Magic на Microprose. Не знам по каква причина тя остана една от малкото хитови игри без продължение – поне до настоящия момент. На практика разпространяваната от Gathering of Developers нова игра Age of Wonders спокойно може да се нарече Master of Magic 2! (Не споменавам кой е производителят на играта, тъй като в създаването ѝ са взели участие цял куп компании, сред които и Epic Megagames).

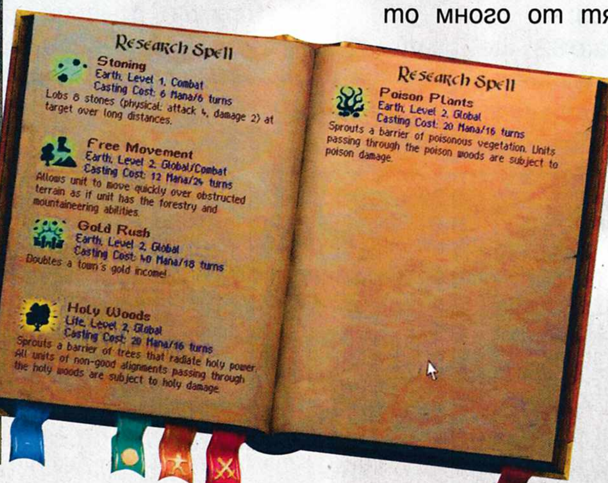
В Age of Wonders ще срещнете целия набор от "стандартни раси" – елфи, гоблини, орки, undeads, джуджета, frostlings, halflings и разбира се, вечните смутители на спокойствието – хората. Сюжетът на кампанията е построен обаче на борбата между горските елфи и dark elves, а хората са само първопричината за раздора. Преди много години всички елфи били обединени и живеели мирно и кротко в The Valley of Storms под управлението на Lord Inioch. Мирният живот изчезнал, когато прогонените от Градините на Еден хора нахлули в Долината на Бурите. В последвалите кръвопролитни битки Lord Inioch бил убит, а престолонаследникът принц Meandor останал да лежи ранен сред мъртвите на бойното поле. Купищата трупове спасили живота му, тъй като хората не могли да го открият сред тях и ето как след няколко години той повел оцелелите Dark Elves в битка на живот и смърт с хората... и с горските елфи. Междувременно горските елфи започнали да възстановяват своето царство, водени от Queen Elwyn – втората съпруга на Lord Inioch, и дъщеря ѝ Julia. Те били убедени, че нови битки с войнствените хора няма да донесат нищо добро освен още смърт и разрушения за всички и така всъщност



започва и нашата кампания.

В началото на играта ще можете да изберете дали да играете цялата кампания или отделни сценарии (като в Heroes of Might and Magic) и ако изберете кампанията, ще последва избор на страна – Queen Elwyn и The Keepers или Prince Meander и неговия Cult of the Storms. Следващата стъпка е избор на Leader, като ще имате възможност да му подберете раса и индивидуални качества. Правете обаче много внимателно своя избор, тъй като този ваш герой ще участва директно в бойните действия и с качествата си ще може да окаже решаващо влияние за спечелването или загубването на цялата игра. Има възможност за избор от няколко десетки умения, като много от тях имат по







повече от една степен на владеене – например spellcasting. При подбора на качествата ще трябва да се съобразявате и с това, че смъртта на лидера автоматично води до край на играта, но пък натрупването на experience points повишава нивото му и съответно ви дава нови точки за допълнителни skills.

Следващата опция, на която следва да се обърне внимание, е за поредността на ходовете – нашата препоръка е да изберете "simultaneous turns" – поне в началото ще ви е малко непривично, но за сметка на това играта върви значително по-бързо и динамично.

След това вече ви остава още съвсем малко – само няколко десетки сценария, в които трябва да превземате градове със сила или с подкуп и дипломация, да ги ъпгрейдвате и да произвеждате в тях войскови единици (и за разлика от серията HMM сега войниците ви могат самостоятелно да се придвижват и да влизат в битка). Ще трябва да печелите злато (за ъпгрейд, нови units, upkeep за войските и дипломация) и да трупате mana (за research на нови магии, за spellcasting и за upkeep на магически същества).

Освен градове по картата има допълнителни постройки – мини, кули, източници на mana, dungeons, monster lairs и ruins (в които можете да намерите различни артефакти или същества-съюзници), корабостроителници, ферми и building guilds. Наличието на тези building guilds ви дава една допълнителна възможност (която липсваше в Master of Magic) – от тях можете да си купите машини "constructors", които възстановяват унищожените градове и постройки.

Тези от вас, които помнят оригиналната игра, вероятно бързо ще забележат и другите новости – например не можете да атакувате градове или други сгради, които са заобиколени със защитна стена, освен ако нямате в групата войски стенобитни машини, flying units или единици с някои специални skills.

Друга много важна особеност е правилото на "adjacent tiles" – в битката участват не само пряко засегнатите нападател и защитник, но и всички войски, намиращи се в непосредствено съседство и това дава възможност да атакувате и да се отбранявате с повече от една група войски (в една група може да има до осем units).

Съвсем сериозно внимание ще се наложи да обърнете на дипломацията. Всички раси имат някакви предварително определени отношения помежду си и вашите действия ги променят в една или друго посока – но!!! всеки ход влиянието на вашите действия намалява, като се стреми да се върне до предварително зададеното ниво. На практика можете да използвате това, за да завладеете без битка някой добре защитен неутрален град – предприемате 2-3 стъпки, които да "задобрят" въпросната раса и веднага подкупвате войските от нужния ви град!

Друга новост е възможността за мигриране на приятелско (или дори неутрално) население във вражески град – така за 3-5 хода изцяло се подменя населението на завладян град и това ви дава две допълнителни възможности – първо ще можете да произвеждате някой специален unit, с който вашата раса не разполага, и второ, за да държите в подчинение град с враждебно настроено население, трябва да имате в него постоянен гарнизон от поне 3-4 войскови единици. Въобще моралът на населението и на войската има огромно значение за целия ход на кампанията. Не е никакъв проблем да си създадете войски от враждебни раси, но те само след 1-2 хода по всяка вероятност ще дезертират и ще станат неутрални. Едно изключение са бойните машини (катапулти, тарани, балисти, огнехвъргачки, кораби и т.н.) – техният морал е винаги неутрален.

И за последно – единственият недостатък на играта – прекалено дребните фигури на войниците и героите – те са направени да съответстват на околните сгради, крепостни стени и дървета и всъщност не са никак лоши, но все пак губят състезанието с Age of Empires!

Ник Мортимър

NOCTURNE

Какво е общото между Resident Evil и Alone in the Dark? И двете игри имат многобройна аудитория, но като че ли дълго време бяха лишени от достойна конкуренция, а и страшните същества в тях не бяха чак толкова страшни. Искаше ми се да видя нещо ново и желанието ми се сбъдна. Става дума за Nocturne. Всъщност не помня кога за последен път попаднах на приключенска игра, която изглежда толкова атрактивно, колкото творението на Terminal Reality.

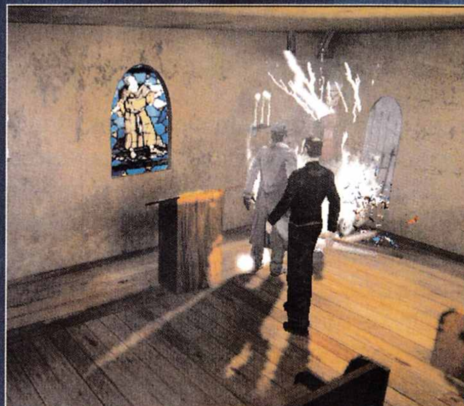
Ужасът ще ви преследва от закупуването на продукта до крайната цел – минаването на всички нива. Сигурно не ми вярвате, но ще ви убедя в това:

Страхотиите започват от самото инсталиране

нужни са ви поне 500 Mb свободно място на харда, за да можете да качите малка част от файловете, необходими ви за нормален геймплей. Да продължим нататък.

Системните изисквания са умопомрачителни – нещо от типа на 128 Mb RAM, PIII на скромните 400 MHz и 3D-ускорител от съвсем ново поколение. Излишно е да казвам, че ще можете да пуснете играта и в режим на софтуерно рендерериране или на малко по-слаби машини, но ще се лишите от пълния блясък на единственото уникално на тази игра – графиката. Време е да ви запозная с чудото, което получавате след приключването на инсталацията и то само ако сте направили N-тия ъпгрейд на компютъра си.

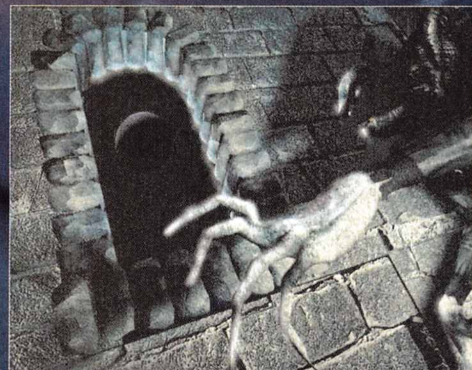




Историята ви отвежда през 20-те и 30-те години на двадесети век, където поемате ролята на Странника, един от най-реномираните служители на

"Призрачната Къща"

Това е името на мистериозна фирма, която се занимава с конспиративна дейност. Хората тогава не вярвали в свръхестествени същества (да, бе, да – бел. авт.) от сорта на зомбита и вампири, а влиятелните личности на това време се опитвали да запазят нещата такива, каквито са. Затова всеки път, когато в даден регион пълзвали слухове за появата на демони или паранормални събития, Призрачната Къща изпращала свой агент да проучи местността и евентуално да се захване масово изтребление на съществата, които, според вярванията, не би трябвало да съществуват.



Играта е разделена на четири действия (acts), като всяко от тях представлява конкретна и отделна мисия. Първата ви задача е свързана с преследването на могъщ вампир. След това се пренасяте в малко градче на щата Тексас, където тръгвате по петите на възкръснал мъртвец. Третият епизод отново е свързан с неспокойни покойници, които този път се подвизават в престъпните среди на Чикаго, а в последната, четвърта част, ще помагате на свой пенсиониран колега, чието спокойствие е нарушено от досадни дяволчета и отвратителни скелети. Не си мислете, че всичко в Nocturne се свежда до механична стрелба по гламави изчадия от зоната на здрача. Неведнъж ще се сблъсквате с посредствени пъзели и ковар-

графика	звук	оценка
92	75	79

Horror adventure

производител

Terminal Reality
www.nocturnegame.com

изисквания

Pentium II 300,
64 MB RAM, 500 Mb HDD,
3D Video

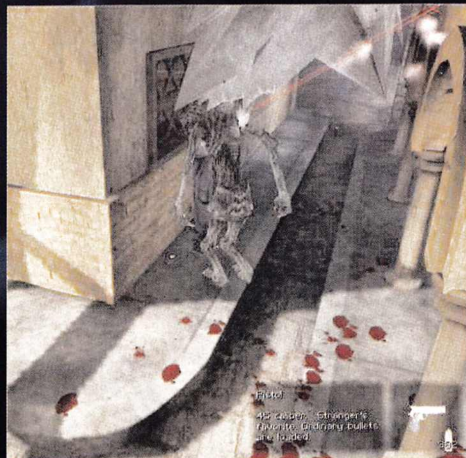


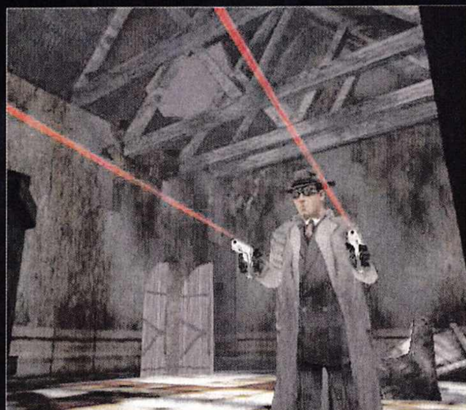


ни капани. Капаните представляват един не добре обмислен елемент. По никакъв начин не можете да предвидите тяхното наличие, а дори да го направите, ще трябва да се осланяте единствено на късмета си, за да оживеете. Но това не е най-неприятната особеност на Nocturne. Преди всичко останало, трябва да свикнете с това, което се вижда на екрана, а именно









преобладаващият мрак и непрогледна сивота

Още при инсталирането ви очаква задължителна програма за калибровка на монитора, но тя е напълно безсмислена, тъй като дори с нейна помощ, трудно ще различите нещо на екрана. Не мога да си обясня защо Terminal Reality са си играли месеци наред да моделират героите и да рисуват великолепните текстури за още по-внушителните местности, след като накрая графиката няма да види бял свят (последното да се приема само буквално).

Като изключим извънредно гразнещият мрак, всичко друго е перфектно изпипано, сенките са с точната форма на героите и следват неравностите на терена, диалозите са съпътствани от задължителните според мен субтитри, а

анимациите са убийствени

дори когато се рендерират в реално време от енджина на играта. Върхът на педантичността е постигнат чрез полюшването на шлифера на Странника и то точно според посоката на вятъра. Ще е много жалко, ако съвсем скоро не видим patch, изсветляващ поне малко чудесната графика. Тук е мястото да вметна, че потребителите с Voodoo ще имат големи неприятности. Повече от желателно е пускането на Nocturne в 32-битов цвят, а излезлите карти на 3Dfx не го поддържат. Ако ви излизат само сенки, значи трябва да посетите сайта на играта и да си свалите съответния пач.

По отношение на музиката, създателите са се постарали да се доближат максимално до звученето на класическите филми на ужасите. Няма нищо оригинално относно звуковите ефекти. Наличното е с добро качество, но останах с впечатлението, че нещо липсва и не е направено много по въпроса. При диалозите ще чувате само реч, без да има видимо отваряне на уста или с каквото там разполагат персонажите. Това не ми се понрави, но като се сетих, че анимираните лица автоматично биха вдигнали системните изисквания, взех да не обръщам внимание на този недостатък. Далеч по-гразнещо е непредвидимото движение на камерата, стар проблем при триизмерните игри. Дано сте свикнали с преминаването през стени и показване на сцена под най-неподходящ ъгъл. При стрелбата по противниците вашето участие се свежда до механично помпане на един клавиш, а насочването на мерника става автоматично. Позволява се и ръчно прицелване, но това няма да ви доведе до желаната развръзка:-) Много е неприятно да се окажеш почти пасивен наблюдател на най-интересните и интензивни моменти.

Затруднявам се да дам еднозначно мнение за Nocturne. Ако ви кажа, че продуктът въобще не струва, ще ви излъжа. Има какво да се види, графиката е сензационна, за което говори и фактът, че няколко фирми вече са закупили енджина на играта за разработка на други заглавия. Но, от друга страна, нивата са доста предвидими, пъзелите плоски, а геймплей на прилично ниво в повечето случаи е почти невъзможен при тези абсурдни изисквания. Но едно е сигурно, Nocturne не е лоша игра и определено не заслужава пренебрежение! Ако разполагате с мощен компютър, оборудван поне с Riva TNT2 или Voodoo3, цените качествена графика, не ви е страх от тъмното и обичате да се страхувате, то Nocturne е точно за вас. Аз като че ли ще се задоволя със задълбочения сюжет и по-смислените логически задачи на скромния (откъм лапане на ресурси) Gabriel Knight 3.

Cheats

По време на игра натиснете F10. В появилото се меню въведете следното:

godgames – God Mode
winblows – всички оръжия

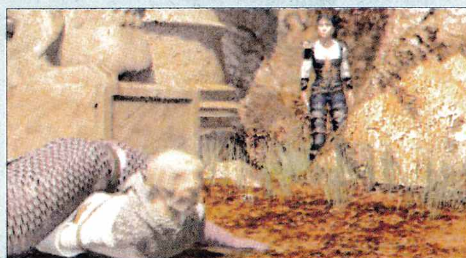
Иван Георгиев

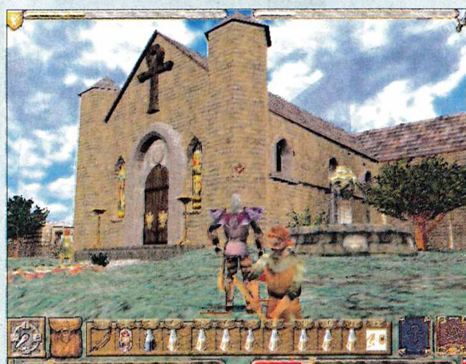
ULTIMA IX ascension



Излязлата в началото на декември Ultima IX: Ascension най-вероятно ще влезе в Книгата на Гинес като *най-дълго продаваната игра*! Това не е печатна грешка – играта наистина излезе съвсем наскоро, но беше официално продавана от... 1995-та!!! Можете да си представите колко години е била разработвана и колко пъти се е сменила концепцията...

Всъщност досега са излизали общо 14 заглавия на тази тема (с Ultima On-line), но две или три игри имат много малко общо с главната сюжетна линия – която е наистина интересна и впечатляваща. Историята е горе-долу следната – някъде на земята преди доста години група приятели откриват странен светещ правоъгълник – Moongate. Престрашават се, преминават през него и... попадат на друга планета и на друга галактика, населена обаче със земни хора, които наричат земята си Sosaria. Нашите приятели са много благородни и високо морални хора и по тази причина решават в действията си да се водят от осем добродетели (Virtues), като Състрадание, Скромност, Любов към Ближния и т.н. Верни на тези добродетели и използвайки познанията си от Земята, нашите приятели избиват местните вождове и царе и обединяват хората от Sosaria в една голяма държава, наречена Britania. Най-големият тарикат от тях става Крал на Britania под името Lord British, по-дребните тарикати се отдават на дегустация на вино, бира и девственици, а най-големият глупак се връща обратно през все още отворената Moongate на Земята. Междувременно се изяснява още една свръхприятна новост – времето в бившата Sosaria тече по по-различен начин, отколкото на Земята и нашите приятели се оказват практически безсмъртни. Освен това те не забравят осемте добродетели, чието спазване им е осигурило този сладък живот и за да е по-сигурно, че и другите хора няма да ги забравят, построяват осем града, всеки посветен на една от тях. Най-добродетелен си остава самият Lord British – който освен най-добродетелен е и най-силен воин, най-могъщ магьосник, най-умен мъдрец, най-гениален умник, най-добър предводител, най-учен учен и въобще най-скромен (споменах ли, че освен това е и практически безсмъртен?). Само дето има разни невежи, които не са наясно с тези негови качества и непрекъснато му правят мизерии... и всеки път се налага да вика на помощ главния глупак от Земята... след което събитията се развиват горе-долу по следния начин: Lord British му се оплаква от лошите, нашият човек надушва как стоят нещата и му ги съобщава – само че смотаният крал не си посипва главата с пепел и не казва "Абе, вярно – от мен крал не става".







Резултатът е ясен – лошите хора осъществяват плана си, след което главният герой (вие) отнася доста бой, докато успее да оправи бъркотиите, забъркани от великия Lord British.

След 3-4 епизода от играта на главния герой съвсем му се замаяла главата от многото тупаници – той толкова започнал да си вярва на онази история с добродетелите, че вече всички започнали да го наричат Avatar – което май означава, че е живо въплъщение на Осемте Добродетели (или нещо такова).

Горе-долу такъв е сюжетът на почти всички игри от поредицата, като изключим Ultima VIII; освен това от Ultima Underground I е въведен и нов враг – The Guardian, могъщ демон, който цялото си време и могъщество употребява за едно-единствено нещо – да зароби Britania (крайно некадърен демон!!!). Сега вече наистина достигнахме и до тази (уж) последна част Ultima IX: Ascension, в която Avatar пак е привикан да отскочи до Britania за последното и решително сражение

графика	82	звук	87	оценка	81

RPG

производител

Origin / Electronic Arts
www.ultima9.com

изисквания

Pentium 200
64 MB RAM, 3D Video Card

с The Guardian (тази девета част не се връзва особено с предходната Ultima VIII: Pagan сюжетно, а и производителите май са забравили, че Lord British е безсмъртен и са го показали като белобрад дядко, но хайде сега да не издребняваме).

Ето сега предимствата и недостатъците на новата игра:

Предимства

Страхотен gameplay!!! В осмата част играта бе мърлява и неубедителна – сега производителите са се върнали към оригинала и са създали едно истинско RPG с многобройни главни и второстепенни куестове. Главната сюжетна линия е свързана с възстановяването на поруганите от The Guardian светилища на осемте добродетели, но действието е почти абсолютно нелинейно с огромна свобода за героя, с многобройни странични куестове и с най-неочаквани обрати и изненади и с много-много диалози и събиране на информация от многобройните NPC-та и от други най-разнообразни източници (вероятно най-интересната дейност за истинските любители на RPG-тата).

Невероятно добра графика!!! Графиката е изцяло 3D – и терен, и околна среда, а NPC-тата и противниците са изографисани повече от добре и наистина създават впечатление за обемност и плътност. Производителите са направили истински виртуален свят – главният герой може да извършва всички движения, които ги може и (примерно) Lara Croft – бяга, скача, плува, катери се и се придвижва настрани или назад и всичко това е комбинирано с принципите на едно истинско RPG – натрупване на experience points, skills и магии, купуване, продаване и ИЗПОЛЗВАНЕ на огромен брой предмети, брони, оръжия и много добро взаимодействие с околния свят. Включително можете да разбивате сандъци и бъчви, за да ги претършувате или само да ги преместите, за да се покачите върху тях и да се прехвърлите през някоя ограда!

Много реалистичен sound и интригуваща музика и професионално изпипан говор – ще чувате ромоленето на водните струи и писукането на мишките, както и почти всички звуци от околната среда, за които се сетите – плюс наистина суперпрофесионално озвучен говор и много добра тонизираща музика!

А сега, за съжаление, и недостатъците!

Адски много бъгове!!! Оставяме типичните графични като преминаването на ръце, крака и други крайници през текстурите или увисването на предметите във въздуха, след като разбиете сандъка, върху който са поставени. За щастие няма бъгове, които да са фатални и да ви попречат да завършите играта... Но няма да успеете да завършите някои от второстепенните куестове, ако не ги направите по точно определен начин. *И най-вече* – правете си много savegames и се пригответе за "забиване" на най-различни места и без никакви поводи (но ако имате късмет, може пък точно на вашата машина нещата да вървят неочаквано гладко!).

Ужасно *неоптимизирана* графика – практически няма значение дали играете на P200 или на P1200 – играта върви почти еднакво бавно и накъсано. Това естествено ще ви принуди да се лишите от много от графичните екстри и сериозно ще намали удоволствието от добрата графика и от добрия gameplay! Притежателите на Voodoo видеокарти в случая са облагодетелствани, тъй като при тях се използват 8-битови текстури и играта върви малко по-бързичко (прибавена е и специална поддръжка на S3).

Невероятно неудобен интерфейс – за управлението трябва да използвате почти цялата клавиатура плюс мишката, но пък не можете да си направите custom keys (всъщност има начин, но трябва да сте наясно с някои операции с файлове). И което се забелязва по-късно, но също е крайно неудобно – не можете да издавате две команди едновременно – например да се движите и да метнете магия или да скочите, както не можете да минете в battle mode, ако сте в режим на разглеждане и събиране на предмети. Последното не изглежда недостатък, но пък е съвсем лесно да го забравите и отчаяно да блъскате по клавишите, докато на практика стоите без да мърдате, а някой нещастен враг ви съсипва. Крайно неудобен е и начинът за придвижване с мишката – курсорът стои "заключен" е центъра на екрана, докато вие въртите героя си около него – това е абсолютно нескопосан начин за управление и е жива смърт, ако се наложи бързичко да преминете през някое неудобно място или тясна врата (и въобще от Origin май са забравили, че една от главните причина за слабия успех на Ultima VIII: Pagan бе недомисленият експеримент с въвеждането на нов интерфейс).



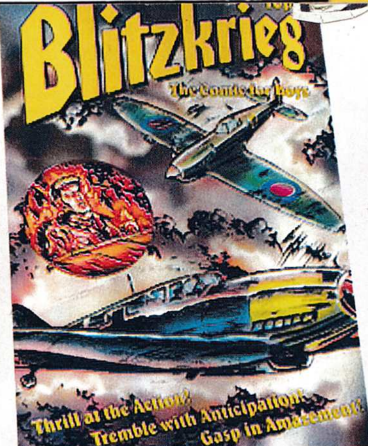




Нашата препоръка

Ако сте стар фен на поредицата, нямате голям избор – със сигурност ще се захванете и с тази игра, особено като се има предвид, че Origin вече успяха да пусна един "beta" patch и в най-скоро време обещават действително да отстранят много от по-сериозните недостатъци. Дори това да бъде първото ви запознаване със света на Britania – играта си заслужава да се изиграе.

Генко Велев



WINGS of DESTINY



Все повече и повече започвам да се чудя защо различните фирми продължават да пускат купища симулатори на старовремски самолети от времето на Втората световна война. Всъщност "най-различни" може би не е най-точната дума, тъй като повечето от тези игри си приличат като две капки вода. Както изглежда, този жанр няма какво повече да каже на геймърското воинство и Wings of Destiny – новата игра на Psygnosis, е потвърждение на това правило. Всъщност нова може би също не е най-точното определение за този симулатор. Това е един от многото забатачени геймърски проекти, който е трябвало да бъде готов още през лятото на 1997 г.

Ако се беше появила тогава, Wings of Destiny вероятно щеше да предизвика фурор. За жалост и до момента играта не излязла официално на пазара и според разпространителя Psygnosis е планирана за пролетта на 2000 г. (ако изобщо бъде пусната за продажба). Патилата на този симулатор са живо доказателство за бруталния естествен подбор в сферата на компютърните игри и лесно могат да се определят като "страданията на младия Вертер" в геймърски вариант...:-)

А историята на играта е наистина малко тъжна. Първоначално проектът тръгва с много хъс. С разработката на Wings of Destiny е натоварена фирмата General Simulations Inc. Всички участници на компютърното изложение Е3'97 са впечатлени от демонстрираните първоначални параметри на играта. Незнайно защо обаче цялата работа потъва в небитието. Разпространителят Psygnosys премества пускането на играта за втората част на 1998 г. Следват още няколко отлагания – за началото на 1999, а след това и за първите месеци на новото хилядолетие. Междувременно производителят General Simulations Inc. изчезва безследно от сцената и то така, че в момента е почти невъзможно да се намери каквото и да било за тази фирма. Така че след тригодишни перипетии се оказва, че Psygnosis трябва да поеме нещата в свои ръце. Крайният резултат обаче е, че Wings of Destiny се появи една година след своите съперници на пазара на старовремски симулатори.



Играта експлоатира вече използвания в десетки самолетни игри

сюжет от Втората световна война

Единствената разлика е, че той е поднесен под формата на комикс, а репликите на героите са изобразени чрез характерните балончета с думи, така добре познати от всяка илюстрована книжка за Супермен или Човека Паяк. За съжаление действието на играта е твърде далеч от това, което е нужно за един истински добър story based-симулатор, какъвто не съм срещал от времето на класическия Strike

графика	звук	оценка
77	71	73

ретро авио симулатор

производител

Psygnosis
www.psygnosis.com

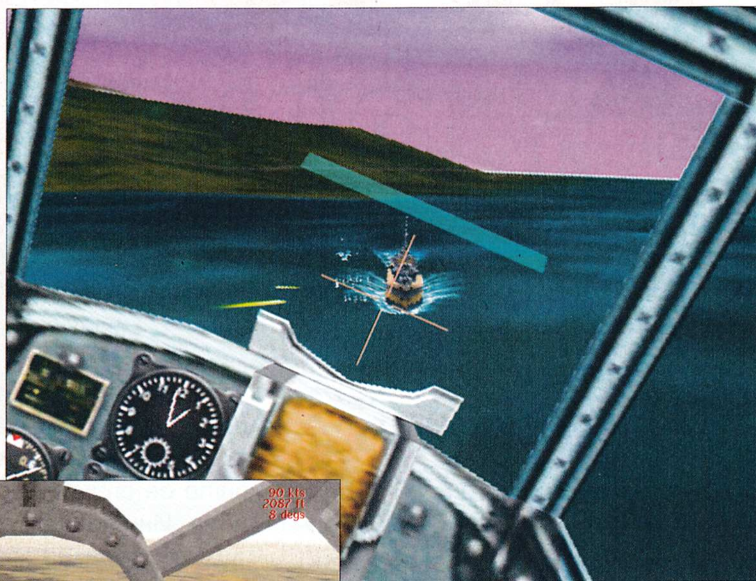
изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1+













Commander, който се явява нещо като прадядо на този миникжанр.

Действието на Wings of Destiny започва през 1940 година. Можете да поемете ролята на съюзнически или пък на германски боен пилот. Трябва да преодолеете четири военни кампании, които съдържат над 50 исторически бойни мисии. Те ще ви отведат във Франция, Англия, Белгия, Норвегия, Германия, Италия, Малта, изобщо из цялото европейско бойно поле по време на Втората световна война. Всяка мисия пресъздава около 200 квадратни мили автентичен европейски терен, пресъздаден с 32-битов цвят.

По време на вашите мисии имате възможност да летите в кабината на четири различни самолета. Съюзническите Спитфайър и P51 Мустанг отново трябва да се изправят срещу своите вечни въздушни опоненти Месершмид 109 и 262. Както обикновено сраженията се водят единствено с оръдията и картечниците на вашите летателни машини. В битките участват още двайсетина модела самолети, които не можете да управлявате. Любопитното във Wings of Destiny е, че

не се занимавате само с въздушни битки

но трябва да атакувате и различни наземни обекти като найчестата ви цел са противовъздушните батареи на врага.

Самите битки са направени малко аркаден стил, тъй като първоначалният замисъл на създателите е бил да привлекат широка аудитория, която няма кой знае какъв опит в симулаторите. Участвате в безмилостни въздушни сражения и често се налага да сваляте двуцифрен брой самолети по време на една-единствена мисия. За щастие ликвидирането на противниците е в общи линии лесна работа, тъй като те не блестят с кой знае колко развит интелект. За щастие битканджийският стил на игра не е повлиял чак толкова много на реализма. Вашият самолет се държи достатъчно автентично, макар и не колкото да кажем в Jane's WWII Fighters.

Всъщност след огромното количество ретро-симулатори, които са минали през ръцете ми,

Wings of Destiny изобщо не може да ме впечатли

Графиката не е лоша, но е далеч под нивото на игри от класата на Jane's WWII Fighters и European Air War. Когато веднъж съм видял триизмерните облаци и кълбета дим в симулатора на Jane's, нещо трудно може да ме впечатли в тази сфера. Така че трябва да сте наистина голям маниак на тема "игри със стари самолети", за да отделите на Wings of Destiny повече от 2-3 часа.

Лично аз смятам, че това е поредното авиационно начинание, което най-вероятно ще се срине с гръм и трясък и няма да може да си изплати парите, инвестирани в него. Колкото и тъжно и да е, ще трябва да се примирим с факта, че симулаторите стават все по-непопулярен тип игри, в който повечето фирми няма да искат да инвестират. Според мен само някакво чудо може да вдъхне живот на този отмиращ жанр.

Морган Кроу



писма
pisma@pcmania.bg



ТРОЯНСКАТА ВОЙНА И АНОНИМНАТА ЕЛЕНА

Здравейте, всички от PC MANIA, Пиша ви, защото имам малък проблем, но се опасявам, че скоро нещата могат да се усложнят. От доста време имам компютър, а към Интернет съм свързана от близо 2 години и досега не бях имала проблеми с никой от останалите потребители, но, както знаете, в последно време е на мода да прецакаш колкото се може повече хора от мрежата. Май някой се придържа доста стриктно към това правило и е решил да изпробва хакерските си способности върху моето компютърче. С други думи, имам си неприятности с почитател на троянските коне. Наистина не знам как да се справя с този проблем и за жалост нямам към кого другиго да се обърна за помощ. Сигурна съм, че получавате много писма и вероятно всички заслужават отговор. Все пак аз се надявам, че ще ми отделите няколко редчета, за да ме посъветвате какво да направя. Сами знаете, че без Интернет компютърът представлява само една многофункционална тетрадка, а аз не съм особена почитателка на игрите. И накрая искам да ви кажа, че списанието ви е наистина страхотно, просто защото предлага възможността да се научи нещо ново. Ще се въздържа от каквито и да е било забележки – първо, защото не бихте могли да направите никакви съществени промени поради простата причина, че не се нуждаете от тях и, второ, не искам да ми се разсърдите и да не поместите отговор на писмото ми.

Ваша почитателка (без подпис)

Проблемът ти е сериозен и заслужава внимание, защото сигурно засяга и други от нашите читатели. В последно време действително се навъдиха хиляди "хакерчета", които се опитват да крадат пароли за Интернет, а правят и куп други поразии на хубавите момичета): Радостното в цялата работа е, че защита има.

Нашият съвет е да направиш две неща: Ако имаш цифров телефон, можеш да помолиш доставчика си на Интернет да забрани достъпа до твоя account от други телефонни номера. Друга възможност е да си инсталираш специална програма за защита. Това са така наречените Firewall програми, които, освен че предотвратяват хакерски набези, помагат и при сърфирането из Интернет като могат примерно да не позволят зареждането на досадни реклами и т.н. Добри и изпробвани в практиката решения са AtGuard и Conseal Firewall. Трето – инсталирай си антривирус, например AntiViral Toolkit Pro от диска към списанието е една от най-добрите и открива и унищожава всички известни троянски вируси и троянски коне.

ПО СВЕТА И У НАС

From: budy<budy@tradel.net>
To: <pisma@pcmania.bg>

Основното, заради което ви пиша, е "Свърши ли раят на пиратите в България?". Не знам дали свършва или започва раят, но винаги ще си има пиратство, даже и в Англия има. Поне в това съм сигурен, тъй като наскоро един приятел се завърна оттам след 7-месечен престой и каза, че и там има пиратски дискове, но по-малко. А как наистина искат да няма, след тези цени на софуера у нас. Или пък да крадем и компютри, както каза Иво Гулев. Да, ама един сравнително добър компютър е около 1000$ и отгоре. Оттам нагоре се започва: MS Windows около 100, MS Office около 300-400$ Аз ползвам и AutoCAD 14 – а неговата легализация, доколкото разбрах, е около 2000$. Е, дотук колко станаха, г-н Гулев? – да запитам аз. Ами, ако ми трябва и още някаква програма?

Съгласен съм и че програмистите трябва да спечелят нещо от своите разработки, затова направете нещо по въпроса за по-ниски цени на софтуера в България, за да можем почти всички да го легализираме, иначе ще продължаваме да работим върху нелегален софтуер, а вие ще продължавате да ни преследвате.

Същото важи и за игрите. На мен не ми е възможно за давам по 40-50$ за новите игри, които излизат, а искам да имам и оригинални игри.

Засега стига толкова, тъй като имам и много други въпроси, но за тях друг път.

Пожелавам дългогодишен успех на списанието и всичките му сътрудници.

Здравей,

Проблемът с пиратството, разбира се, не е български патент. Пирати има не само в Англия, но и в САЩ, Германия и т.н. Ако си чел брой 6/99 на PC Mania, ще видиш, че там специално сме отделили внимание на това как изглеждат нещата в другите страни. За съжаление или не обаче, пиратите се преследват с променлив успех по цял свят. Не че това е довело до край на пиратерията:-))). За цените въпросът е доста сложен. На практика поне засега те не се определят в България, а големите компании не са много склонни да предлагат коренно различни цени за един и същи продукт в различни страни. Въпреки това, доколкото знаем, се правят опити за постигане на по-ниски цени за българс-

кия пазар. Дано са успешни.

АЛИ БАБА И 40-те ВИДЕОКАРТИ

Здравейте,

Няма да ви казвам колко сте добри, защото мисля, че вие добре си го знаете. Пиша ви, защото търся мнението ви на професионалисти. Смятам да си купувам нова видеокарта, но не знам каква да си взема. Колебая се между Riva TNT2 M64 и S3 Savage4 Pro. Какво бихте ме посъветвали да взема? Моля да ми отговорите и на един друг въпрос. В пресата попаднах на статия, в която се казва, че видеокарти на основата на TNT2 са несъвместими с дънни платки с чипсета ALI Aladdin, а аз имам точно такъв.

Явор Пенев

Според нас Riva TNT2 M64 е подоброто решение, най-вече защото няма да имаш почти никакви проблеми със съвместимостта, а и картата е по-бърза от продукта на S3. Въпросът за ALI Aladdin е доста сложен. Основната трудност идва от лошата съвместимост на този чипсет със стандарта AGP, което пък от своя страна често е причина за проблеми с дадени видеокарти. Те обаче едва ли се отнасят само до TNT2. Доколкото имаме информация, същото важи и за Matrox G200 и доста други модели от най-различни производители. Не можем да ти гарантираме, че и Savage4 ще върви без проблеми. Решенията са 2. Първото е, ако имаш възможност, да пробваш видеокартата преди да я купиш. Това е най-сигурната гаранция, че всичко ще върви без проблеми. Освен това не е зле да посетиш и интернетския сайт на производителя на твоето дъно, за да видиш дали там няма нов BIOS или patch, които да оправят нещата. Преди време VIA решиха подобен проблем с техните Super7 дъна именно по тоя начин.

ПОЕЗИЯ

За финал ви предлагаме и едно стихотворение от BONEBREAKER на тема Carmageddon 2. Коментарът е излишен :-) Единствено се надяваме да не го срещаме на улицата, когато е зад волана :)) .

Лудия шофьор

Щом натисне педала
почва карнавала.
Кара с 200 мили в час
и запява си на глас.
Като вятъра лети,
изпреварва три коли.
Неговата е "Пежо",
а конете му са сто.
Той не спазва никой знак,
а ги подминава пак.
Полицай пък като види
блъска го със всички сили.
Потрошава му колата
бавна, стара и саката.
Моторист, ако изпревари,
го избутва както свари.
Отбие ли се в пътен бар
се напива като цар.
Почва да кара накриво
и положението става сиво.
Блъска се в един автомобил,
та после забравя къде е бил.



Кои сме ние?

резултати от анкетата на PC Mania

Винаги сме си задавали този въпрос и се радваме, че сега знаем нещо повече един за друг и след като сме се, така да се каже, запознали. Благодарим на всички ви точно 466 прекрасни наши читатели, които ни отделихте от времето си и отговорихте на съкровените въпроси, зададени в анкетата. Искаме да ви уверим, че тя не е "поръчана" или спонсорирана от някого, а данните от изследването (за имената и адресите най-вече) също така са гарантирано анонимни и стоят заключени в редакцията на PC Mania. Все пак какво е положението:

Може би най-хубавото е, че много от нас имат собствени компютри – близо 90 процента. На останалите десет процента стискаме палци – нова година, нов късмет. Лошото (има и лошо) е, че сред нас геймърките са много малко (под 10 процента – и на тях им стискаме палци): А кажете какво да направим по-този въпрос?

Но отново да се върнем към компютрите. Средният геймърски компютър е с 266-400 Mhz процесор, най-често Celeron или Pentium II, 32-64 MB RAM памет, видеокарта RIVA или Voodoo (най-често RIVA TNT) с 8-16 MB RAM, 15-17 инчови монитори.

Половината от нас имат постоянен достъп до Интернет. Точно толкова, даже и малко повече, са и недоволните от връзката си. Хубава работа, ама българска:-). Имайте предвид обаче, че не винаги точно провайдърите са виновни.

И накрая най-трудният въпрос: Коя игра ни е най-скъпа? StarCraft, Quake II, Unreal, Heroes of Might & Magic, Tiberiun Sun.... Има около 70 варианта на този отговор (сигурно наистина са си толкова).

Като приключихме с анкетата социолозите обобщиха, че данните са "представителни" за читателите на PC Mania. Доколко това важи за геймърите в България – нека преценим сами - от 15 000 души пряка аудитория на геймърските списания у нас, 12 000 всеки месец купуват PC Mania. От това по-голям подарък и Дядо Коледа не може да ни донесе. Шампанското, моля. Нека сме заедно и през следващото хилядолетие!

PC Mania

Класация Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. Unreal Tournament
2. Broodwar
3. Quake 3 Arena
4. Half-Life: Opposing Force
5. Need for Speed 4

Top 10 Single Play

1. Half-Life: Opposing Force
2. Unreal Tournament
3. HMM: Armageddon's Blade
4. Grand Theft Auto 2
5. Drakan: Order of the Flame
6. Revenant
7. FIFA 2000
8. Gabriel Knight 3
9. Pharaoh
10. Freespace 2

Краят на тази година е истински рай за всички, които предпочитат multiplayer игрите – и Half-Life: Opposing Force, и Unreal Tournament, и Quake 3: Arena – въобще има за всеки по нещо. И докато в България несъмнено Quake 3 ще стане най-играният мрежови action, то ето ви за разнообразие как изглеждат нещата в Щатите – там на първо място категорично е Half-Life: Opposing Force, на второ твърдо е застанал Unreal Tournament и едва на третото място можете да видите новия Quake с ЧЕТИРИ ПЪТИ по-малко играчи, отколкото Half-Life!!! А веднага след това идва... най-старият Quake I с почти толкова фенове, колкото и Quake 3 Arena!

За single игрите както винаги разнообразието е значително по-голямо – едва ли някой ще пропусне да хвърли поне едно око на силиконовите прелести на Lara Croft в Last Revelation, а пък компанията New world Computing е навлязла в съвсем нова за нея област с играта The Crusaders of Might and Magic, която много прилича на поредния remake на Diablo-то! Със сигурност всеки фен на RPG-тата няма да пропусне Ultima IX: Ascension, особено ако Origin успеят да пуснат по-сериозен patch преди да е започнало следващото хилядолетие; има нещо много добро и за феновете на по-леките RPG-та – това, разбира се, е играта Septerra Core на Monolith (само битките да не бяха все пак толкова многобройни). Любителите на куестове също няма от какво да се оплачат – там виждаме заглавия като Gabriel Knight 3 и Indiana Jones and the Infernal Machine... Лично аз малко съжалявам за Wheel of Time – първоначалните съобщения на производителите от Legend Entertainment обещаваха нещо много по-сложно и комплексно – на практика обаче се е получила игра тип Unreal, но все пак *Колелото на Времето* е култова поредица за всички любители на fantasy жанра и си струва да ѝ хвърлите един по-задълбочен поглед.

Генко Велев

BATTLE ZONE

ИГРИ В МРЕЖА

НАЙ-НОВИТЕ ИГРИ В НАЙ-НОВИЯ КИБЕР КЛУБ

VOODOO ГРАФИКА . TECHNICS ЗВУК . ДЖОЙСТИКОВЕ . ЗАПИСИ НА CD-R

УЛ. ХАН КРУМ 4, ТЕЛ: 981 16 69
ЗАД БИБЛИОТЕКАТА НА ПЛ. СЛАВЕЙКОВ
КВ. РЕДУТА, УЛ. ИЛАРИОН ДРАГОСТИНОВ 2
ЗАД ТРАНСПОРТНИЯ ТЕХНИКУМ

Headoff Gaming Club

Компютърни игри в мрежа и в Интернет
локален достъп до най-големия
български гейминг провайдер
Headoff Gaming Intranetwork
София ул.Стефан Караджа №7 вход Б партер
тел. (02) 87 54 08; (02) 981 69 69

VOODOO NET

най-новите игри на най-мощните компютри

QUAKE

ПЛОВДИВ
Александър
Батенберг № 3
тел: 63-23-97
/ Главната до Джумаята /

ЗАЛАТА - бул. Скобелев 40 тел: 51 36 08

PC MANIA

Зали, които продават PC Mania:



Варна: ул. "Юри Венелин" №22
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: ул. "Опълченска" 41 А
София: ж.к "Емил Марков, ул. "Деян Белишки" № 30
София: бул "Цар Борис" № 23, търговск комплекс "Никроад"
Бургас: ул. "Македония" № 59, с лице към ул. "Гладстон" No 87

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това:
– ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30%
– вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

TimeShield 2.0

Търсете го на диска на PC Mania, както и на адрес: www.microinvest.net/club

Само чрез TimeShield 2.0 можете да проверявате оборота си чрез модем без да излизате от къщи!

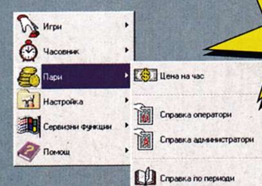
Чрез TimeShield 2.0 получавате, обобщени справки и графики, можете да осъществявате и контрол над Internet трафик.

Като се регистрирате, получавате парола и ще може да извършвате финансови отчети за период! И още - сертификат за софтуера, сервизна поддръжка и системна помощ.

Как да се регистрирате: като изпратите сумата в ДСК клон 1, банков код 300 21 010, сметка № 1000 59 60 62, Виктор Любенов Павлов.

Телефони за информация: 955-53-34, 55-86-10 или 088 634-025.





Microinvest

Време 00:00:00
Лева 0.00

Как да търсим в Internet?
(нещо повече от шепа търсачки)



Хвалбите по адрес на водещите сайтове за търсене така или иначе всички ги знаят, а и на пръв поглед те са съвсем еднакви. Статията има по-различна цел – да ви предложи методи за търсене, които дават по-голяма вероятност за успех...

В мрежата има всичко, което ни е нужно, просто трябва да знаем как да го намерим – остава да се научим как да подаваме заявките си за търсене. Стандартният метод представлява просто изброяване на ключови думи, които описват обекта на желанията ни. Ако търсите нещо, което се намира на много места в мрежата, е твърде вероятно още при първия опит с тази схема да го докопате, но за по-специфичните неща често се налага досадно ровене.

И все пак за тези, които не знаят кои са водещите търсачки – ето няколко адреса:

AltaVista (www.altavista.com), Yahoo! (www.yahoo.com), HotBot (www.hotbot.com), InfoSeek (www.infoseek.com).

Търсене с логически изрази

Зад гръмкото заглавие "logical expressions" (логически изрази) се крие нещо съвсем елементарно. Логическите изрази се базират на т.нар. булеви операции. Булевите операции, които имат отношение към търсенето в Интернет, са най-вече AND, OR и NOT (в израза могат да се включат и скоби). Те се използват, за да се създаде някаква логическа връзка между ключовите думи, които подаваме като база за търсене. Да предположим, че искаме картинки на филия с лешници или шоколад, но без масло. Тогава логическият израз, описващ заявката, би изглеждал подобно на този:

картинки AND (филия AND (лешници OR шоколад) NOT масло

Казвам подобно, тъй като всяка търсачка има различен начин за подаване на заявките за търсене. Обикновено се приемат и съкратените представяния на булевите операции, а именно: "&" (AND), "|" (OR), "!" (NOT). Тъй като търсенето с логически операции се причислява към т.нар "advanced search" (подобрено търсене), на пръв поглед може да ви се стори, че подобна опция не е включена към машината за търсене.

Един малко известен факт е, че заявките cartoon magazines и "cartoon magazines" съвсем не са едно и също. При първата ще се търсят страници, които съдържат едновременно и двете думи – cartoon и magazines. Втората ще намери само страници, които съдържат фразата "cartoon magazines".

От водещите търсачки се оказа, че Alta Vista има най-добрата система за Advanced Search, тъй като единствено там заявката може да съдържа скоби. Намерените сайтове могат да се подредят по съответни допълнителни ключови думи, по език и дата.

HotBot-ският advanced search предлага много мощен и удобен интерфейс за търсене, който включва опции, позволяващи на потребителя да зададе по-добре времевия интервал, в който трябва да се вписват намерените страници, да се използват вариации на ключовите думи, да се филтират определени domain-и и т.н..

InfoSeek и Yahoo! също предлагат системи за advanced search, но тази на InfoSeek понякога не се справя както трябва, а Yahoo! advanced search-ът не позволява използването на няколко различни булеви операции в рамките на една заявка.

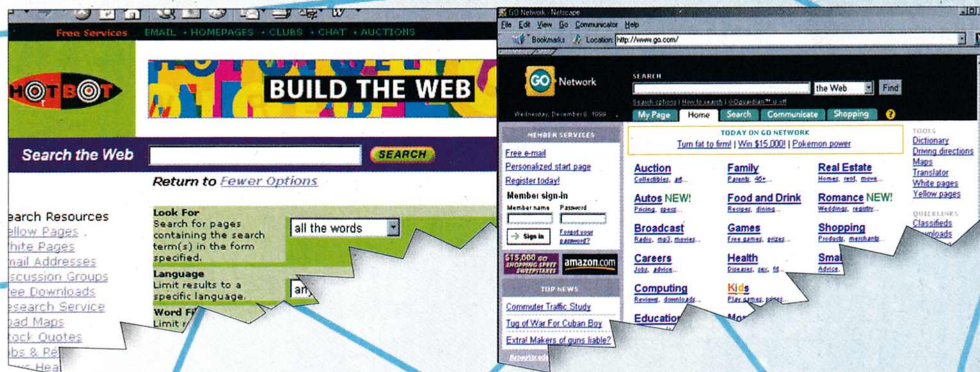
Web директории

Директориите се използват за класификация на страниците по тип, така че да се улесни търсенето на дадена информация. Представете си директориите на вашия твърд диск. Те имат поддиректории, а те имат от своя страна също поддиректории, като всичко е подредено в дървовидна структура и слизайки по-надолу, вие малко по-малко дефинираме типа на файловете, които се съдържат в крайните директории. В интерес на истината в началото първите търсачки (Yahoo! и AltaVista) са работели само и единствено с WEB директории и търсенето по ключови думи е обхващало само собствената им база. Сега, години по-късно, WEB директориите са едно много добро решение за търсене, тъй като страниците, които са класифицирани в тях, имат кратко описание, а голямото наличие на сайтове налага филтриране и отпадане на по-лошите от списъка.

На практика всеки сайт за търсене има собствено разпределение на страниците в WEB директории. При почти всички от тях обаче това разпределение е статично. Единственият сайт, който динамично свързва WEB директориите си с резултатите от търсенето, е малко известен. Става дума за Links2Go (www.links2go.com), който







според мен показва как би трябвало да изглеждат сайтовете за търсене след 5-10 години. Системата е много интелигентна и ви препоръчвам да я разгледате, защото в рамките на няколко реда е трудно да се изброят всички предимства на този начин за търсене.

Паралелни системи за търсене

Познати са още под името metasearch системи, което дължат на основното си предимство да претърсват едновременно няколко други системи. Страниците, които ще получите от търсенето с тези системи, са резултат от комбинираните резултати от същата заявка, изпълнена на няколко водещи search сайтове, а понякога и водещи новинарски агенции. На практика паралелните системи за търсене нямат собствена база от индексирани страници, а разчитат на добре свършената работа на другите търсачки.

Две от водещите такива системи са:

Cyber411 и Debriefing

www.debriefing.com
www.c4.com

Първата предоставя повече опции като запазване на Bookmark и записване на резултатите на твърдия диск. Ако желаете, можете да се регистрирате в Cyber 411 и да определите към кои търсачки да се препраща заявката.

Втората е с доста по-опростен дизайн, но за сметка на това в резултатите има информация от кои търсачки е върната дадената връзка и работи по-бързо.

Търсене на файлове

Много хора живеят със заблудата, че файловете се търсят по същия начин, по който се търсят и WEB-страниците. Това обаче съвсем не е така. Може би ще успеете да си намерите файловете, които ви трябват, с AltaVista, но никога не бих ви препоръчал да пробвате. Най-старата търсачка за файлове се нарича просто FTPSearch и наскоро стана част от мрежата Lycos. Тя е започната като проект на Норвежкия Технологичен Университет, а по-късно е развита от фирмата FAST ASA. С нея можете да намерите на практика всеки файл, който може да бъде открит по FTP сайтовете из целия свят. Предлага доволно количество опции, които ви улесняват в ровенето.

Другият сайт, който има претенции да е търсачка за файлове, се нарича FileZ, но по мое лично мнение хората от www.filez.com просто не знаят какво искат. Явно са имали идея да направят портал, който да действа по аналог на AltaVista и подобните, но да е за файлове. Може би с www.filez.com се предполага да намерите по-лесно инсталационните архиви на дадени приложения, но аз лично не съм успявал досега.

Има и един особен вид файлове, любим на всички ни, който обаче няма да намерите лесно със стандартните търсачки. Системите за търсене на mp3 файлове се базират на следната идея: обхождат няколкостотин MP3/FTP сайта, индексират съдържанието им и когато решите да си намерите нещо на MP3, ви изплюват директно IP-то на сайт-а и директорията, в която се намира дадeният файл. Най-добрата MP3 търсачка по мое лично мнение е www.audiogalaxy.com, която ще ви даде информация дори за това каква е вероятността да успеете да се свържете с даден MP3 сайт.

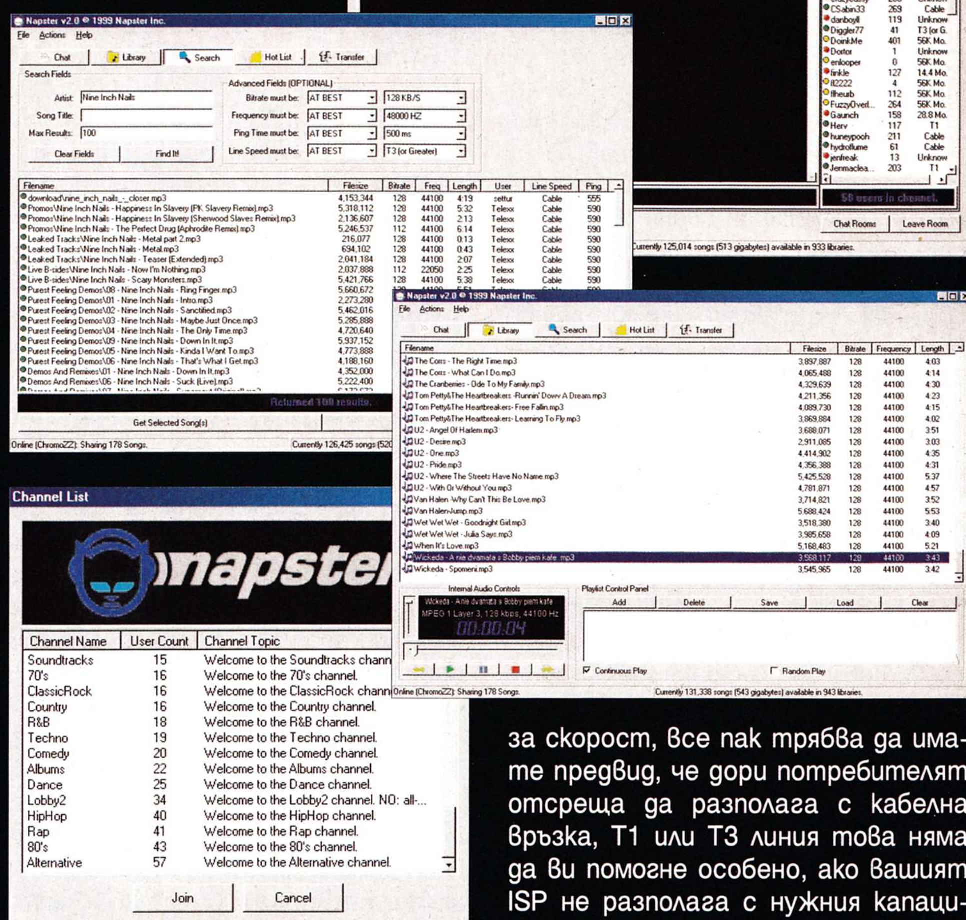
Георги Пенков



MP3 е явление, което си спечели огромна популярност през последните години и това стана благодарение на невероятно бързото развитие на Интернет. Пренасянето на всякакви данни, в това число и на музика, стана обичайно явление за много хора по света, та дори и в България. Гръмналата преди няколко седмици афера за нелегално произведените дискове с MP3-та в ДЗУ още веднъж показа, че дори това огромно по мащабите си явление все още не е достатъчно ясно регламентирано юридически. В тази връзка възникват множество въпроси: Законно ли е да презапиша оригиналния си диск в MP3-формат? Законно ли е да си изтегля от Интернет или да взема от мой приятел MP3-та? Като притежавам MP3-плейър, откъде мога да си купя музика за него? и т.н.

На някои от тези, а и на още други подобни въпроси, отговор можете да намерите в малката програмка със странното име Napster. Производителите от Силиконовата долина са заобиколили деликатно всички евентуални юридически проблеми като са създали продукт, който прехвърля отговорността изцяло върху потребителите. Това става по съвсем елементарен начин, тъй като Napster не е нищо повече от един посредник между почитателите на MP3-музиката. С помощта на тази програма ще получите достъп до колекциите на потребители от цял свят, а това означава възможност да избирате между около 200 000 песни, които са с приблизителен обем над 800 GB! Както можете да се досетите, вашата колекция също ще бъде достъпна за останалата част от потребителите.

С Napster се работи изключително елементарно, така че едва ли ще има потребител, който да срещне сериозни трудности. След стандартната инсталация е необходимо само да въведете данните, които програмата ще поиска от вас и оттук нататък единствените две неща, с които трябва да разполагате, са активна връзка с Интернет и



желание да се сдобиете с някое ново парче

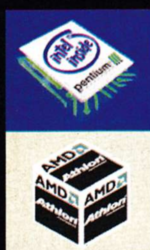
За целта просто трябва да стартираме Napster, който първо ще сканира твърдия ви диск за MP3-та, след това ще потърси оптималния сървър, с който да се свърже. За да откриете търсената от вас песен, не е необходимо нищо повече освен това да натиснете бутона Search и след това да напишете името на търсената от вас песен или на изпълнителя и да определите колко възможни отговора да ви върне програмата. След като получите резултатите от търсенето те могат да бъдат подредени по следните критерии: Bitrate, Frequency, Lenght, Username, Line Speed и Ping. Така ще може да изберете песента с най-добро качество и да започнете да я сваляте със скорост на линията, каквато вие искате. Като стана въпрос за скорост, все пак трябва да имаме предвид, че дори потребителят отсреща да разполага с кабелна връзка, T1 или T3 линия това няма да ви помогне особено, ако вашият ISP не разполага с нужния капацитет. След като започнете с изтеглянето на песента, ако желаеме да проследим как протича процесът, просто щракнете върху Transfer и там ще видите моментната скорост както на изходящия, така и на входящия трансфер.

Освен споменатите възможности за изтегляне на MP3-та, Napster предлага и възможност за Chat, с множество канали, които са тематични. В тях може да се срещнете и поговорите с почитатели на почти всички музикални стилове, за които можете да се сетите. В Napster има вграден MP3-плейър, който обаче е със съвсем елементарни възможности и ако не ви допада, просто го подменете с предпочитания от вас.

Napster е напълно безплатен и можете да го изтеглите от сайта на производителя www.napster.com или просто да си спестите усилието като го инсталирате от диска към този брой на PC Mania.

Владо Георгиев

Битката между Intel и AMD се ожесточава



Когато Athlon видя бял свят, всичко живо разбра, че Intel вече не са номер едно. Първите Athlon-и оставиха Intel-ските си аналози да им дишат прахта, но вече и двата гиганта са горе-долу на едно ниво с новите си отрочета - Intel-ският Coppermine вече е факт на честоти до 733 мегахерца, а AMD пуснаха в действие новата си фабрика в Дрезден и на пазара се появи 0.18 микронният 750Mhz Athlon, който все още е с едни гърди пред всички съществуващи на пазара Intel-ски процесори. Естествено нито Intel, нито AMD ще разчитат на стара слава - и двете компании са почти готови с 800 мегахерцови варианти на чиповете си, а AMD и компанията за суперохладителни системи KryoTech демонстрира Athlon, работещ на 1Ghz. Между другото, ако се чудите дали Coppermine ще тръгне на сегашното ви slot1/s370 дъно, ще ви кажа, че вече се появяват s370/slot1 адаптери с поддръжка на socket версията на Coppermine, а сегашното поколение s370 дъна просто не са електрически съвместими с новия процесор (това не значи, че никой никога няма да измисли някакъв адаптер за целта).

3dfx пуснаха сорс кода на своя Glide API



Тази тяхна постъпка е продиктувана от намерението им евентуално да загърбят Glide, първоначално направен поради липсата на други стандарти за 3D-ускорение. Но в момента множинството приложения ползват Direct3D/OpenGL и 3dfx искат да се концентрират изцяло върху тях. Другата причина е желанието на 3dfx да си спечелят почитатели сред потребителите на Linux и въобще сред феновете на идеята за open-source приложения.



Това, заедно с факта, че компании от калибъра на id software правят Linux версии на новите си игри, може само да ме радва и ме навежда на мисълта, че както е тръгнало, Linux, освен всичко останало, скоро може да се превърне в една не лоша high-end платформа за игри.

Quantum направиха най-тихия диск

Или поне така твърдят те, но 32 децибела звук при четене /писане са наистина много малко.



За сравнение, повечето дискове днес произвеждат 40 – 45 децибела шум. Може да не изглежда като голяма разлика, но на практика долната граница на човешкия слух е 20db и всеки децибел разлика се забелязва, а пък всички знаем колко е дразнещо да се работи с шумен хард.

Новият диск на Quantum решава тези проблеми, като единственият начин да се разбере дали е активен в момента е да се погледне индикатора на предния панел на кутията на компютъра.

Горните резултати са постигнати с Fireball Ict 10GB диск, работещ на 5400rpm, но Quantum обещават да внедрят новата технология, наречена QDT (Quiet Drive Technology), и в по-бързите си 7200rpm и 10Krpm модели.

Георги Даскалов



Voodoo 4 Voodoo 5







В последните месеци положението на пазара на 3D-ускорители става неконтролируемо. През 3-4 месеца излизат нови продукти, и докато се наканиш да си купиш Картата, излиза нов, по-добър ускорител и попарва мечтата да имаш най-доброто на пазара в момента.

Още по-дразнещото е, че стана много модерно широко да се употребяват думи като "революционно", "невиждано" и други подобни от страна на производителите по адрес на най-новите им чипове. Не че в това има нещо лошо, но никой от тези нови чипове не е на нивото, на което е представен от маркетинговия отдел на производителя.

Например GeForce – месеци преди да се появи на пазара, хората от рекламния отдел на nVidia му изградиха образ на истински звяр, готов да удари в земята всичко съществуващо до момента. Но, когато първите карти с GeForce попаднаха в ръцете на тестерите, се оказа, че GeForce не е чак толкова по-бърз, поне на сегашното поколение игри. Наистина, тази карта изпревари времето си, защото, за да се види на какво е способна, трябват приложения с много по-голям брой полигони, отколкото има в сегашните игри.

През цялото време 3dfx внимателно следяха развоя на събитията и непрестанно критикуваха продукта на nVidia и постоянно го сравняваха със следващото Voodoo, по това време познато под кодовото име Napalm. Но така и не обявяваха спецификациите на бъдещото си отроче, макар и да твърдяха, че са многократно по-добри от тези на GeForce, особено по отношение fillrate. И ето, че настъпи времето – на Comdex изложението 3dfx обявиха спецификациите на следващото си поколение продукти, базирани на новия VSA 100 чип, а именно Voodoo4 4500 и Voodoo5 5000, 5500 и 6000.

За разлика от nVidia, 3dfx са заложили на ефектите вместо на възможността за по-детайлни обекти и ето, че идва моментът, в който трябва да се запознаете със страхотния според 3dfx T-Buffer. Според 3dfx чрез него стават възможни ефекти като Full-screen Anti Aliasing, Moiton Blur и Depth Of Field (фокус) в реално време. На screenshot-ове тези ефекти изглеждат повече от впечатляващо и лесно могат да залъжат човек колко хубаво нещо е T-Buffer и как всички трябва да са благодарни на 3dfx, че са го направили, едва ли не все едно са открили колелото (или бирата). Тук обаче аз лично си поставям въпроса за приложимостта на тези ефекти и реалната полза от тях.

Първо, няколко думи за Anti Aliasing-а. Предполагам всички сте виждали как наклонена линия в Paint например се представя от множество хоризонтални линии, подредени стъпаловидно и създаващи впечатление за наклонена права. Anti Aliasing-а премахва впечатлението за назъбена линия като леко размазва изображението. Но реално Anti Aliasing е полезен най-вече при ниски разделителни способности от типа на 640x480 (на 17" монитор и нагоре, ge:)), а големият fillrate на новото Voodoo (по-специално на моделите от 5000 нагоре) предполага игра при resolution-и около 1024x768, при които няма много голям кяр от Anti-Aliasing-а. Следва Motion Blur. Той размазва движещите се обекти, като колкото по-голяма е скоростта, толкова по-голямо е размазването. Тук разработчиците на софтуер трябва да внимават как го прилагат, защото могат да се получат доста гафове. Например при бързи

екшъни от типа на Quake, където бързото и точно прицелване е жизненоважно, всяко размазване е недопустимо.

Колкото до фокуса (Depth Of Field), на някой да му се иска да бъде късоглед? Всъщност всички тия "уникални" ефекти са показани в една програмка, наречена T-Bluffer, работеща на всяка OpenGL съвместима карта. Не можах да издържа Depth Of Field и една минута преди да ме заболят очите и да ме хване морската болест :). Така че, ако мен питате, за да не настане масов драйф сред геймърите, по-добре да си останем без Depth Of Field...

Вече сигурно съм си изградил имиджа на върл противник на 3dfx :) но преди да ми лепнете това определение, нека ви кажа и за добрите страни на чипа, на който са базирани новите Voodoo-та. Както споменах по-горе, той се казва VSA 100, като VSA значи Voodoo Scalable Architecture. Ако случайно не сте се сетили както е това, имам още един жокер за вас... SLI. Ако си спомняте, в доброто старо време хората свързваха две Voodoo2-ки с кабел и се получаваше, поне на теория, графична система с два пъти по-голяма производителност.

Е, имаше и някои умни производители като Quantum 3D, които плеснаха двата V2 чипа на една и съща карта и успяха да свържат 4(!!!) такива карти с кабели. Сега и 3dfx превключват на тази честота и с излизането на VSA 100 базираните карти SLI-на-една-карта ще стане реалност. Ето откъде идва думичката Scalable в името на новия чип. Като се започне с едночиповия Voodoo4 4500 и се стигне до все още необявена карта с теоритичния максимум от 32 чипа, Voodoo-та ще има за всички от сърце :).

Иначе спецификациите на един VSA 100 чип са както следва – fill-rate между 333 и 367Мпиксела/сек, 166-183Mhz работна честота, възможност за рендериране на един двойнотекстуриран пиксел или два единичнотекстурирани за такт, поддръжка на 32-битови текстури/32 битово рендериране, 350Mhz RAMDAC и най-после максималната резолюция на текстурите ще бъде увеличена на 2048x2048. Това беше един от основните поводи за критика към досегашните Voodoo-та. Друг проблем при сегашните карти се липсата на поддръжка на AGP текстуриране. Не съм изненадан, че 3dfx продължават да упорстват като магаре на мост и въпреки че ще има поддръжка на AGP4x, използването на системната памет за текстури все още е табу.

Като производителност се очаква карта с един VSA 100 чип (Voodoo4 4500) да бъде горе-долу на нивото на Voodoo3 3000/3500. Естествено, не 4500 ще впечатлява с бързина и спецификации, още повече, че в него не е включена поддръжка на T-Buffer. Върхът на сладоледа ще представлява V5 6000. Със своите четири VSA 100 чипа и 128MB памет той ще предоставя невероятните 1.4 Гигапиксела/сек., което несъмнено ще го постави начело на класацията за най-бърза карта. Но също така е сериозен кандидат за номер едно и в класацията за най-скъпа карта. Дръжте се здраво за стола, със своите 599 доларчета цена от производителя, 6000 се превръща в недостижима мечта за масовия потребител и определя новото значение на фразата "безбожно скъпо" в тълковния речник. Също така за отбелязване са и някои други любопитни факти за 6000. На картата има intel-ски northbridge чип, който се грижи за правилната работа на четирите чипа с AGP интерфейса; също така поради огромната консумация на енергия картата ще се доставя с външно 100W захранване, което се свързва директно към картата. На това му се вика мощна карта – като си пуснеш машината спира токът в целия квартал ;).

Като за финал ще кажа, че новите Voodoo-та се очакват през първата четвърт на 2000-та, но все пак нека не забравяме, че nVidia усилено подготвят наследника на GeForce, така наречения Quadro, за тежка битка с новите продукти на 3dfx. Кой ще е победителят, само времето ще покаже.

Георги Даскалов



3D FTP

Дълго време новостите в областта на ftp програмите бяха повече от скромни. На практика освен дреболии в интерфейса и въвеждането на съмнителни екстри като MP3 търсачки и HTML редактори в основните продукти като CuteFTP, BulletFTP и WS FTP Pro други съществени промени не са настъпвали от години. Това е логично, защото самият ftp стандарт е доста изчистен и в него също няма нововъведения, които да бъдат отразени в поредните версии на пазарните лидери.

Ето че обаче с малко изобретателност фирмата Site Designer Technologies успя да направи нещо доста интересно. Техният продукт се казва 3D FTP, а последната му версия можете да намерите на диска към настоящия брой. На пръв поглед програмката се различава само по външния си вид от конкуренцията. Още при първото стартиране ще забележите, че програмистите са положили невероятни усилия в областта на оптиката и 3D FTP без никаква конкуренция печели титлата "Най-красива ftp програма" :) Ако пък стандартното издание не ви харесва, можете да използвате някои от стотиците skins, за да придадете индивидуален облик на вашето копие. Предвидена е и възможност да използвате собствени творения за skins. Интерфейсът също е добре направен и няма да затрудни дори начинаещи потребители, които не са съвсем наясно с особеностите на ftp стандартите. Дотук всичко е много приятно, но вероятно мнозина от вас се питат "Добре, с какво обаче това чудо е по-добро от изпитаното CuteFTP?"

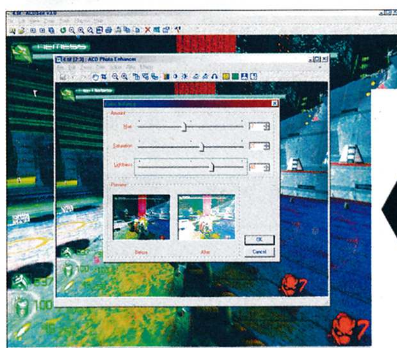
Тайната се крие в така наречената "MultiWire multi-threaded transfer engine". Благодарение на тази технология 3D FTP успява да установи няколко сесии с всеки сървър и да тегли по няколко файла накуп. Така се постига чувствително по-добро уплътняване на честотата и реалната скорост се вдига понякога дори в пъти. Как все пак се получава това? 3D FTP се възползва от няколко особености на ftp трансферите. Ако сървърът е претоварен и не може да ви даде максимална скорост, той автоматично разделя наличната честотна лента между отделните потребители. Ако вие си се логнете като трима потребители примерно, ще получите и 3 парченца от общата честота и така докато реално си запълните капацитета на модема.

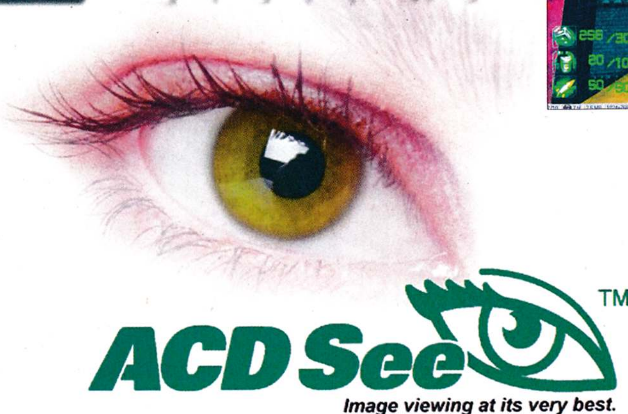
От друга страна, тегленето на няколко файла едновременно елиминира загубите на време от това, че всеки ftp трансфер достига максималната си скорост чак след 1-2 минути. При тегленето на големи файлове това не играе почти никаква роля, но ако се опитвате да грънпете 200 файла по 50 kb, разликата става доста чувствителна, защото в нормална ситуация така или иначе никога няма да достигнете оптималната скорост. Разбира се, CuteFTP и компания също предлагат нещо подобно. Никой не ви пречи да стартирате по няколко копия от съответната програма и да се логнете с всяко от тях към съответния сървър. CuteFTP дори има специалната команда Spawn Session, която автоматично прави именно това.

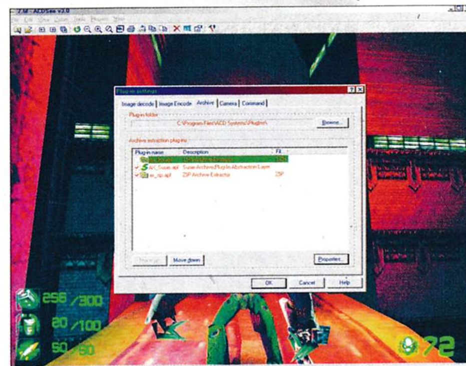
С 3D FTP обаче нещата са доста по-лесни и приятни. Няма нужда да отваряте по няколко копия, което товари системата и яде ресурсите на Windows, защото допълнителните сесии могат да се стартират само от 1 копие на 3D FTP. Програмата дори автоматично се опитва да направи това без допълнителни команди, когато зададете за теглене повече от 1 файл от даден сървър.

Въобще 3D FTP е една много приятна програмка, която значително улеснява работата с ftp. Пробвайте я и няма да съжалявате!

Никола Дърпатов







Надали има компютърен фен, особено сред имащите Интернет, който да не притежава 500-600 картинки на коли, леко облечени жени, мъже, жаби (аз имам 147 такива, фен, какво да се прави) и други подобни :-). И всеки се е сблъсквал с проблема за тяхното БЪРЗО разглеждане и организиране.

Вградените в Windows програми са много бъгави, PhotoShop е бавен и тежък, PaintShop Pro няма слайдшоу, Thumbnail Plus е досаден и т.н. т.н... Вървейки по този път,

рано или късно всеки достига до ACDSee.

Това е удобна, малка и ненатоварваща програма, подходяща и правена точно за това. Във версия 2.42 имаше ALL WE NEED (не LOVE, де:). На това мнение бях и аз докато не видях версия 3.0, пусната за download като trial version буквално вчера. Докато я теглех се чудех какво ли може да е новото, но още когато я стартирах за първи път, се зарадвах на подобреното лого и интерфейс.

А когато порових из опциите ѝ и поразгледах архивите си, направо се зашеметих! Готината програмка е с доста подобрена скорост (по мое мнение около 2 пъти), сменен интерфейс, има поддръжка за още 10-ина от основните видове цифрални камери (HP C420, Kodak DC40/50/120/220/240/260/265 и дори Olympus D-600L), възможност за разглеждане на икони и анимирани курсори (нещо, възможно само с Windows Commander 4 досега), съпорт за скенери и всички устройства, поддържащи TWAIN интерфейса.

Освен това ACDSee 3.0 има и възможност за гледане на аудио и видеофайлове (AVI, MOV, MPG, WAV, MP3, MID), записване в 7 формата (в 2.42 бяха само 3), бутонче за превъртане на картинките по хоризонтал и вертикал, ротация на 90 и 180 градуса. Програмата генерира и превю на EPS за мое огромно учудване!

Но има и още!

Как ви се струва вариантът да компресирате директория с нейните поддиректории със ZIP или LHZ и да гледате картинките в тях без разархивиране!?!? Е, и това можете да направите с новото ACDSee!!! И то с всички изброени по-горе функции.

Вграденият Photo Enhancer ви дава възможност да редактирате интензитета, яркостта, контраста на картинката, наситеността на цветовете ѝ и куп други полезни функции, които обезмислят поне 2-3 програми от вашия харддиск и ви дават възможност да запишете още 50-60 картинки :))).

Ако поддържате сайт из Интернет, на който има мадами по евино облекло например, пак можете да се опрете на гореспоменатата програма – тук можете да ползвате така наречения "HTML Album Generator", което е записване на .htm файл с тъмбнейл и голямата картинка, която се появява, когато кликнете на него.

Перфектно! Бързо! Лесно!

И всичко това само с една програма! Името ѝ, ако не сте разбрали досега, е ACDSee версия 3.0, има я на CD-то на този брой (надявам се :))). Качете си я и забравете за проблема картинки и тяхното разглеждане и елементарно редактиране!

Пеню Дачев

PS. Сред поддържаните файлови формати срещнах FPX, PBM, PGM, PMM, XBM и XPM, за които не знам нито с коя програма, нито под коя операционна система се записват. Ако някой знае, моля за информация!

WINDOWS COMMANDER 4

FTP: детайли за включване

Сесия:

Host name[:Port:]

Анонимен адрес (e-mail адрес като парола)

Потребител:

Парола:

Внимание: Паролата е незащитена!

Далечна Dir:

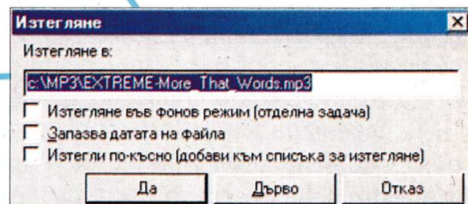
Локална dir:

Изпрати Команди:

Използвай firewall (прокси сървър)

Използвай пасивен трансфер (като WWW browser)

Да | Отказ | Помощ



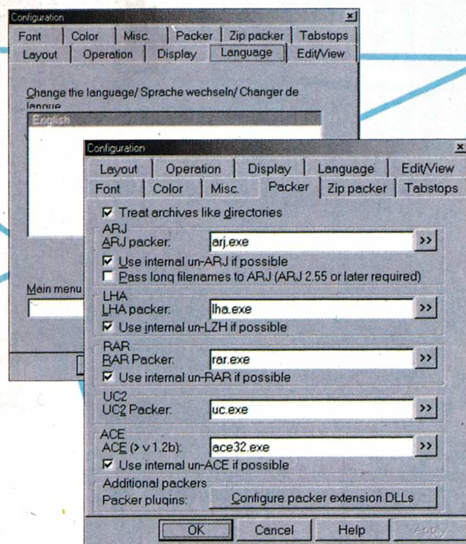


По-старите потребители на PC-та вероятно си спомнят, че по времето, когато DOS беше най-разпространената операционна система, а Windows някаква странна екзотика, се появи една малка, но много удобна за работа и изключително ефективна програма, която се казваше Norton Commander. С развитието и масовото разпространение на Windows, функциите на този чудесен продукт бяха иззети от File Manager в 3.xx, а по-късно от Windows Explorer в 95/98/NT версиите на най-популярната сега операционна система. Независимо от много по-добрия си графичен интерфейс, тези програми като че ли не успяха да достигнат нивото на функционалност на добрия стар Norton Commander и така съвсем естествено се стигна до появата на един своеобразен римейк на позабравената DOS-овска програма. Създадена от Christian Ghisler и наречена Windows Commander, тя до голяма степен наподобява по практичност Norton Commander, но вече разполага с по-добър интерфейс и много нови възможности.

Windows Commander е многофункционална програма, която има за цел да облекчи и опрости работата ви по организирането, съхраняването и пренасянето на файловете. Това означава, че ще имаме на разположение функции като сортиране по различни показатели, опростено маркиране, намиране по различни критерии, групиране, копиране, унищожаване, преименуване и сравняване на файлове. Трябва да се отбележи, че Windows Commander се справя с тези елементарни задачи значително по-бързо отколкото Windows Explorer. Интерес представлява също възможността за раздробяване на даден файл на отделни файлове с определен размер, така че да бъде удобен за пренасяне на носители със съответния капацитет.

Освен тези стандартни възможности програмата може да работи с различни компресиращи формати. Тя поддържа zip, arj, lha, rar, uc2 и ace - архиви, но е възможно този списък да бъде разширен. В зависимост от спецификата на компресиращия формат можете да създавате също така многотомни и саморазархивиращи се архиви. По този начин вече няма да ви се налага да инсталирате безброй програми от този тип.

Windows Commander разполага и с пълноценен FTP-клиент, с чиято помощ можете да се връзвате как-



то към анонимни FTP-сървъри, така и към такива, които изискват съответната парола и потребителско име, за да получите достъп.

Ако желаете, Windows Commander може да ви даде най-обща информация за вашия компютър. Тези данни се отнасят до операционната система, хардуера, с който разполагате и инсталираните мрежови компоненти.

Интерфейсът на програмата е изграден по начин, който го прави изключително елементарен за употреба, така че с него да се справят и неспециалистите. Авторът е запазил почти всички характерни за Norton Commander комбинации от бързи клавиши, за които ще получите подробна информация от съответното помощно меню. Лентата с бутони може да бъде конфигурирана по най-удобния за вас начин, като е предвидена и възможността да изведете там иконки на най-често използваните от вас приложения. Друг интересен момент е поддръжката на различни езици. Ако посетите сайта на производителя www.ghisler.com, ще откриете, че такава е разработена и за български език.

Windows Commander е една полезна, с много приложения и лесна за усвояване програма, която е в състояние да отговори на потребностите и желанията на почти всеки съвременен потребител. Актуална версия ще намерите на диска към този брой на PC Mania.

Владо Георгиев

Може да си изрежете обложка за диска!



Заповядайте в нашите магазини!



ИГРИ

Command & Conquer: Tiberian Sun – RTS
1602 A.D. – стратегия в реално време
Majesty – стратегия в реално време
Clans – action
Thief II: The Metal Age – 3D action
Fighter Ace II – самолетен симулатор
Hired Team – 3D-екшън
Interstate '82 – екшън рали
Jakkal – приключенска игра
Shanghai: Second Dynasty – puzzle
MindRover – стратегия в реално време
Renegade Racers – рали
Test Drive 6 – рали
Test Drive Off-Road 3 – рали
Tomb Raider: The Times level – екшън/приключенска

ПРОГРАМИ

LView Pro 2.8 – графичен редактор
Opera (32-bit) 3.61 – уеб браузър
System Mechanic 3.2b – поддържа системата ви в добро състояние (изтрива ненужни файлове и т.н.)
3D Animated Objects and Photographs Screen Saver 4.1
Направете си 3D screensaver
AutoMate Professional 4.3 – автоматично стартиране на избрана от вас поредица от програми и/или приложения
Cover Your Tracks 3.5 – изтрива цялата информация за посетените от вас сайтове
FTP Voyager 7.0 – ftp клиент.
Second Copy 2000 6.0 – автоматично създава резервни копия в отделна директория на важни за вас файлове
TurboZIP Express 1.03 – за работа със zip файлове.
WebCopier 2.0 – изтегля цели уеб сайтове и дава възможност за работа offline.
Aquarium Screensaver 4.0 – аквариум
Copyto 2.5 – добавя допълнителни екстри в Windows Explorer за копиране на файлове
Dr. Salman's Windows Power Tools 1.58 – оптимизира Windows
Com 7.0.56.224- terminal
Advanced Dialer 2.3 – много удобна и полезна програма за нашите телефонни линии!
EditPlus 2.00 – редактор за текст, HTML и т.н.
Axialis AX-CDPlayer 2.5 – CD плейър с много екстри
Cowon Jet-Audio – мултимедиа плейър (audio/video CD, WAV, MP3, RealAudio, MIDI, AVI, MOV, MPEG и др.)
Full Motion Video 1.90 – видео/аудио плейър и редактор
RecAll AudioCapture (32-bit) 2.4 – sound recorder.
CompuPic (32-bit) 5.0 – графичен редактор и viewer за 40 различни формата (JPEG, GIF, BMP, TIFF, PSD, clip art, шрифтове, video, sound, анимирани GIF-ове и др.)
Just the Fax (32-bit) 2.9s – факс програма
3D-FTP – ftp клиент

DOS и Windows 3.1

Opera (16-bit) 3.61 – браузър
PacPC 2.00a (DOS) – вариант на Pac-Man
Babel 3.0 – игра
Antiviral Toolkit Pro – антивирусна програма

ДРУГИ

Pic-Tac-Toe 1.51 – игра
Directx 7
Antiviral Toolkit Pro
Dirty Little Helper – update
Pain – Quake add-on даващ ви 32 нови оръжия и други екстри

UPDATES

Shadow Company 1.31 – добавя "First person mouse control mode"
Total Soccer 2000 v1.52
Dirt Track Racing v1.02d – за multiplayer
Driver v2.0 -
C&C: Tiberian Sun v1.17
Cutthroats v6.0
Age of Wonders v1.2
The Settlers III v1.56
Close Combat IV v4.01
Tomb Raider: The Last Revelation Patch
Slave Zero Patch
Revenant v1.11e
Age of Empires v1.0c
Unreal Tournament v402



Може да си изрежете обложка за диска!

Нова година, нови цени. Все още са старите.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр..	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонираме:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4,
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв (2 400 лв). Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: pc-mania@iname.com

Заповядайте в нашите магазини!

И през този месец в магазините PC Mania, на площад "Славейков" № 9 и на ул "Цар Шишман"№ 31

ПОЛУЧАВАТЕ БЕЗПЛАТЕН ПОДАРЪК С ВСЯКА ПОКУПКА:



над $ 15 – pad

над $ 30 – CD-R

над $ 50 – Микрофон

над $ 100 – Мишка Logitec

над $ 300 – Джойпад Leda

над $ 800 – Джойстик D3

над $ 1000 – Дигитален джойстик D4

над $ 1300 – Игра по избор

Leda



Джойстик - 4 бутона



Джойпад - 4 бутона



Джойстик - 8 бутона



Джойпад - 8 бутона



Джойпад - 6 бутона



Волан с педали



Force Feedback волан с педали

Дистрибутор:



тел: 02/ 963-10-86
ул. Латинка 40